

## Tecnomagia, o del ritorno agli oggetti

**Claudia Attimonelli, Francesca De Ruggieri, Giuseppina Pellegrino e Vincenzo Susca**

**Abstract** C'è del magico nella tecnoscienza, e come può una pratica considerata tanto arcaica quanto arcaica avere a che fare con ciò che suole considerarsi assolutamente moderno, razionale ed emancipatorio, ovvero la scienza e la tecnica?

Le pagine che seguono si propongono di mostrare, anche attraverso una discussione su "Gioia tragica" di Vincenzo Susca, testo al centro del dibattito, quante continuità vi siano tra la magia e la tecnica, al punto da poter parlare di *tecnomagia*. Tali continuità sono situate da Giuseppina Pellegrino in una prospettiva STS. Il concetto di *tecnomagia* è quindi declinato e contestualizzato in rapporto alla società dello spettacolo che trova nel web la sua ultima frontiera (Attimonelli), al cinema come medium immersivo (De Ruggieri), all'ambivalenza della tecnica, assoggettata ad una costante oscillazione tra obsolescenza e reincanto (Susca).

**Keywords** magia, tecnoscienza, tecnomagia, corpo, quasi-oggetti, web 2.0, media

### I quasi-oggetti magici della tecnoscienza

Giuseppina Pellegrino

*Come i giochi del fanciullo preannunziano rozzamente la vita dell'adulto, così la magia preannuncia la scienza e la tecnologia moderna. (...) la magia fu il ponte che unì la fantasia alla tecnologia, il sogno di potenza agli strumenti per realizzarlo (...) l'aver sognato così indomabilmente, rese meno incredibile e quindi meno impossibile la tecnica che ne seguì (Lewis Mumford).*

*La scienza moderna nasce, nel Rinascimento, dalla caduta dei gravi: cadono le pietre. Come mai Gesù ha fondato la Chiesa cristiana su un uomo che si chiamava Simone detto la Pietra? In questi esempi di instaurazione, mescolo intenzionalmente religioni e saperi (Michel Serres).*

*La scienza e la religione sono collegate da una profonda reinterpretazione del significato di dimostrazione o di prova. (...) La scienza contemporanea è un modo per protrarre quello che abbiamo sempre fatto (...) Non siamo mai usciti dalla matrice antropologica: siamo ancora nelle Età oscure o, se si preferisce, siamo ancora nell'infanzia del mondo (Bruno Latour).*

C'è un *fil rouge* carsico, discontinuo, che unisce la magia alla tecnica, anzi alla tecnoscienza: è lo statuto degli oggetti, rivestiti di significati simbolici ed incorporati nelle pratiche della vita quotidiana; resi ibridi (*quasi-oggetti*) ma purificati nel discorso dei moderni che artificiosamente separa natura e cultura (Latour 1991).

Non è un caso che al centro della fiaba popolare di magia, in cui il fantastico trova una manifestazione narrativa strutturata, vi sia sempre un oggetto magico (fornito da un *aiutante* o *donatore*) che media, ma soprattutto trasforma grazie alla sua efficacia, le cose e le azioni dei personaggi (*sfere d'azione*): l'analisi di Vladimir Propp (1928) coglie nella presenza dell'oggetto magico una delle ricorrenze fondamentali per la strutturazione della narrazione, perché le stesse funzioni narrative possano dipanarsi.

Allo stesso modo, l'Actor-Network Theory, nella versione latouriana che allo strutturalismo semiotico si ispira in modo rilevante (Latour 1987, 1991, 1992; Akrich e Latour 1992), rimarca che dappertutto vi è mediazione (traduzione), e che la funzione fondamentale della tecnica, o meglio della tecnoscienza, altro non è che una particolare forma di questo principio di mediazione, definita *shifting down*.

Come nella fiaba di magia russa, gli artefatti tecnologici (moderni oggetti magici, assolutamente non-neutri) “passano figurativamente di mano in mano, e sono plasmati e ri-plasmati” (Bijker e Law 1992, 8), allo stesso modo in cui, simmetricamente, plasmano e ri-plasmano l'azione di coloro che li donano o li ricevono (nei termini di Bijker 1995, i gruppi sociali rilevanti).

Non c'è forse del “prodigioso” nello statuto dei *boundary objects*, gli oggetti liminari che stanno al centro di un altro fondamentale filone dei STS, quello ecologico o delle infrastrutture (Bowker e Star 1999; Mongili 2007; Pellegrino 2010)?

Essi si situano in quello spazio di confine o di frontiera (Star e Griesemer 1989), quella *terra incognita* (i cui confini sono per l'appunto ignoti perché continuamente ridefiniti) che permette l'incontro con l'alterità, la relazione tra gruppi, la negoziazione tra mondi sociali. Questi oggetti si costituiscono come flessibili e stabili nello stesso tempo, flessibili ma non vaghi, stabili ma non immutabili: tanto da essere interpretabili da mondi sociali diversi come *rispettivamente* funzionali ai loro specifici bisogni.

Gli oggetti magici della tecnoscienza sono *quasi-oggetti*: “(...) un miscuglio tra tipi di esseri affatto nuovi, ibridi di natura e di cultura” (Latour 1991, trad. it. 22) che sono riportati ad una purezza ontologica attraverso una operazione di depurazione discorsiva. Riconoscere il legame che unisce la traduzione (gli ibridi) alla critica (la depurazione) significa individuare il moderno come esito di una rimozione, la rimozione dei quasi-oggetti (ibridi di natura-cultura) che popolano le nostre vite, e conseguentemente smettere di essere moderni, capire – retrospettivamente – di non esserlo mai stati (Latour, 1991).

Del resto, è una consapevolezza profonda della coesistenza degli opposti, della complessità culturale, ad ispirare Lewis Mumford (1934) nelle righe inizialmente citate in questo contributo, laddove egli afferma che magia e tecnica sono l'una figlia dell'altra, tanto da individuare nell'età oscura, il Medioevo religioso, una delle

derivazioni temporali della tecnica moderna.

La magia è conoscenza, scorciatoia verso il potere e la sapienza (Mumford 1934, trad. it. 55), progressivo superamento del mondo animistico-religioso tutto teso verso il cielo; assalto e conquista del mondo esterno, volontà e credenza nella sua manipolabilità.

I maghi, che non solo credevano alle meraviglie, ma tentavano audacemente di compierle con il loro assalto all'eccezionale, diedero ai filosofi della natura che li seguirono la prima chiave per la comprensione del normale (...) la magia richiede una realizzazione ed un'azione (...) presupponeva un'esibizione pubblica (Mumford 1934, trad. it. 55-56).

Ecco che la tecnica entra a patti con l'anomalo per addomesticarlo (si veda il contributo di Attimonelli).

E' attraverso la fantasia tradotta in pratiche (segrete e mistificatorie, piene di mediazioni e saperi nascosti ma ben noti ai maghi) che la magia traccia la strada alla scienza ed alla tecnologia, e liberandosi dell'ansia per l'immediatezza del risultato, si tramuta (si traduce), nella *longue durée* della storia, in sperimentazione sistematica, nella paziente "prova e riprova" galileiana.

Ci sono tracce carsiche, ancora una volta, di questa matrice: le pietre-gravi della scienza rinascimentale sono le stesse che le religioni monoteiste pongono agli angoli delle loro chiese, dal Muro del Pianto alla Ka'ba fino a Simon Pietro (Serres in Latour 1991).

E' forse una mera coincidenza? Se la magia trasfigura la natura, aiuta pure a scoprirla, a manipolarla; cerca prove, come la stessa religione, di ciò che va oltre il visibile, e con ciò rende il visibile meno invisibile, assoggettandolo ad una volontà di potenza.

Così, l'attenzione alle cose del mondo, l'attitudine a manipolare il mondo, a non darlo per scontato come accade nella realtà della vita quotidiana (Schütz 1945) sempre si accompagna ad un re-incidentamento del mondo. Laddove gli oggetti mediano (la trasformazione degli attanti nella fiaba proppiana, o i legami tra umani e non-umani nell'ANT di Latour), i significati da essi incorporati si trasmutano nel tessuto culturale, cosicché un frammento può talvolta generare

un'orbita distinta – la volontà di dominare l'ambiente (...) [cosicché] il meccanismo è diventato la nuova religione, ed ha dato al mondo un nuovo Messia: la macchina (Mumford 1934, trad. it. 60-61).

Del resto, magia e tecnoscienza sono accomunate da un processo di attribuzione di significato che ha negli oggetti allo stesso tempo lo strumento (la traduzione) ed il fine (la tensione magica verso un risultato immediato, che nel *double click* della tecnica trova la sua piena realizzazione). Gli oggetti più o meno ibridi della nostra vita quotidiana, perdono la loro caducità (l'obsolescenza, si veda il contributo di Susca) nel momento in cui entrano a far parte di un sistema, poiché è pur vero che "tutti i beni sono portatori di significato, ma nessun bene ha un significato autonomo" (Douglas e Isherwood 1979, trad. it. 66).

L'*obduracy* dell'artefatto tecnologico, la sua materialità che conserva un residuo di resistenza (Akrich 1992; Hommels 2005) altro non è che il nostro bisogno di

stabilità, l'ancoraggio al "mondo delle cose", l'amuleto che ci accompagna nella continua variazione del nostro orizzonte. Prova ne sia il fatto che

Il problema fondamentale consiste nell'inchioidare i significati così che per un po' di tempo se ne stiano fermi. In mancanza di regole convenzionali per selezionare e stabilire i significati condivisi, viene a mancare la base consensuale minima della società. Questo vale per noi esattamente come per la società tribale; i rituali servono a limitare le fluttuazioni dei significati (Douglas e Isherwood 1979, trad. it. 72).

Magia e tecnoscienza, allora, sono l'una generatrice dell'altra, in una continua divisione del lavoro, una simbiosi nascosta (rimossa, purificata) che sempre riemerge nella stabilizzazione e nel divenire della tecnica. I rituali sono forse cambiati, ma non il loro obiettivo: attenuare l'angoscia dell'ignoto, addomesticarlo così da renderlo meno perturbante, traducendolo nella mondanità delle alleanze e dei conflitti dipanati attraverso i quasi-oggetti della narrazione tecnoscientifica.

\*\*\*

## Come per magia

Claudia Attimonelli

*Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia  
(dalla Terza legge di Arthur Clarke).*

*Che cos'è l'anomalo? È un fenomeno, ma un fenomeno dei bordi  
(Gilles Deleuze e Felix Guattari).*

Il dibattito intorno alla tecnomagia che segue cristallizza alcune riflessioni e ne inscena di nuove a partire dagli interventi intorno alla presentazione di *Gioia Tragica. Le forme elementari della vita elettronica* di Vincenzo Susca (2010), avuta luogo il 3 marzo 2011 presso la libreria Laterza di Bari. In quell'occasione l'autore insieme con la sottoscritta e con Francesca De Ruggieri, esperta in semiotica degli audiovisivi, hanno ripercorso alcuni dei temi presenti nell'opera, soffermandosi in particolare sul concetto di tecnomagia, di cui l'autore di *Gioia Tragica* si fa portavoce da tempo nelle proprie ricerche, esplorandone le derive e studiandone gli effetti.

Susca, tra i primi ad aver dato vita alla parola *technomagie*<sup>1</sup>, nel corso di *Gioia*

---

<sup>1</sup> Si veda il primo capitolo di *Transpolitica. Nuovi rapporti di potere e sapere* (Susca e De Kerkhove 2008), per giungere al volume dei "Cahiers européens de l'imaginaire" (AA.VV. 2011) di

*Tragica* e in particolare nel capitolo “Tecnomagia. Meraviglie, incantesimi, idolatrie”, raccoglie le istanze rivelate dal termine, avviando, primariamente, un processo di rinvenimento archeologico degli avvicendamenti che hanno investito il sistema degli oggetti oscillando tra “un’essenza strumentale (...) e la trinità dei valori estetici, religiosi e magici” (Susca 2010, 100).

Nell’antico totemismo tribale, corpo, natura e tecnica, sogno e realtà, mistica e utilità, magia e chirurgia erano intrecciati; nella modernità si sono via via distinti e frammentati a partire dalla stampa a caratteri mobili che ha separato le parole e le cose, scindendo nel magma il profano dal sacro e mettendo al rogo e al bando della vita quotidiana la magia per eleggere la tecnologia a strumento di interpretazione e dominio degli esseri umani sulla natura.

Ad essere contagiati nuovamente dall’immaginario tecnomagico oggi sono il corpo, gli oggetti (gadget, e apparecchi) e i quasi-oggetti (cinema, web e musica).

Nell’era della digitalizzazione il “corpo fiammeggiante” di cui parla Levy (1995) è uno dei tropi che rappresentano il ritorno ad una dimensione tecnomagica della corporeità, la dimensione sognante del corpo, la “temporanea attualizzazione di un immenso ipercorpo ibrido, sociale, tecnobiologico” (ivi, 23), che prende le forme di una fiamma, alle volte minuta e isolata, ferma e stabile, altre volte gettata in un rapporto exotopico attraverso il quale si immerge nel corpo collettivo – mediante droghe, sport, social network – bruciando dello stesso fuoco.

Insieme al corpo gli stessi oggetti tecnologici, resi incantevoli feticci da adorare con competenza e lucidità oltre che con abbandono e un alto grado di densità emotiva (Susca 2010, 103), sono stati investiti da risonanze sinistre. Gli apparecchi telefonici e radiofonici sono stati i primi a rivelare la propria natura tecnomagica, attirando intorno a sé un *reincantamento* sociale. Il fatto che questi media ripetessero voci e suoni, restituendoli ad orecchie in ascolto in tempo reale, costituì una rottura epistemologica e uno shock della percezione. La velocità nella diffusione delle informazioni avrebbe mutato per sempre il modello di realtà a cui l’umanità era abituata.

Oggi è il reale che è diventato l’alibi del modello, in un universo retto dal principio di simulazione. Ed è paradossalmente il reale che è diventato oggi la nostra vera utopia – ma è un’utopia che non appartiene più all’ordine del possibile, perché non si può che sognarne come di un oggetto perduto (Baudrillard 2000, 28).

L’avvento della *società dello spettacolo* (Debord 1967) grazie alle casse di risonanza degli oggetti mediatici tecnicamente riproducibili (Benjamin 1935/36) ha amplificato gli effetti indesiderati e sfuggiti al controllo di chi li aveva creati e ne aveva diffuso le pratiche. La ri/mediazione e la ri/appropriazione *détournata*<sup>2</sup> degli

---

cui Susca è fondatore e direttore editoriale, il cui terzo numero monografico si intitola *Technomagie*.

<sup>2</sup> Il riferimento è alla nozione di *détournement* teorizzata dall’Internazionale situazionista e in particolare da Debord in *Metodi di Détournement* (Debord e Wolman 1956) e in altri testi, dove si chiarisce che la pratica di *détournement* è la libera riappropriazione, decostruzione e ri/creazione di creazioni altrui con il fine di operare una manifesta critica sociale.

stessi oggetti e dei loro usi sociali fa spesso evocare il mito di Frankenstein da un lato e dall'altro l'evoluzione di un luogo come Internet che da strumento militare di controllo – spazio deleuziano striato – è diventato il luogo dove perdersi e innamorarsi di ogni nuovo altro possibile incontrato nel flusso dei dati – spazio liscio. Spazio striato-spazio liscio (Deleuze e Guattari 1980) sono in continuo conflitto dinamico, laddove il primo – fatto di norme, striature come binari dove deve marciare il senso delle cose – tende a chiudere l'incedere di uno spazio aperto; il secondo – liscio come le traiettorie nomadi nel deserto – presenta invece una costante deriva dell'orientamento, la perdita di una strada e il ritrovamento di qualcosa d'altro da ciò da cui s'era partiti.

Benjamin nel suo scritto del 1936-1937 illustra tre visioni che anticipano il nostro presente e ancora oggi hanno la potenza di guardare al di là: la prima riguarda la figura dello strillone-lettore per i quotidiani sportivi, che leggendo di gare di ciclismo diviene “semispecialista” sul tema senza praticarne l'attività al punto tale da dilungarsi in articolate valutazioni espresse per strada – in pubblico; la seconda si riferisce al vincitore di tali competizioni orali, che “vede aprirsi la possibilità di passare da strillone a corridore” (ivi, trad. it. 35), così come all'uomo della folla, il quale, casualmente catturato da riprese filmiche diviene un corpo attoriale, suo malgrado proiettato nelle sale sparse per territori a lui stesso ignoti, tanto che “l'attualità cinematografica fornisce a ciascuno la possibilità di trasformarsi da passante in comparsa cinematografica” (*ibidem*); infine il filosofo tedesco porta l'esempio più intenso di questo fenomeno allorché riflette intorno agli effetti della rubrica dei quotidiani chiamata “le lettere al direttore”. Per Benjamin questa è l'inaudita occasione che il lettore ha di “diventare autore”, di essere “pubblicato” ed entrare nell'alveo warholiano dei 5 minuti di celebrità: scrittori grazie al medium e a causa di una frammentazione del lavoro sempre più specializzato.

Questi epifenomeni sono l'humus da cui emergono le sensibilità ultracontemporanee, quelle esistenze che Susca identifica come le “forme elementari di vita elettronica”.

La “vibrante socialità” (Susca 2010, 72) riunita a sciami intorno all'ente totemico del web e la vita brulicante dei social network e dei blog che rendono straordinario lo spettacolo privato del banale quotidiano (youtube, facebook, youporn, twitter, google plus, justin.tv), mostrano l'eccedenza degli effetti del telepopulismo visto nel flusso della rete e rendono conto della strategia della reversibilità in atto: da un'esistenza solo elettronica verso una in carne ed ossa. A tal proposito viene da pensare a quelle pratiche nate in rete, come il *polbusting* (gesti di sfregio fatti ad arte nei confronti delle immagini di politici), allorché si trasfigurano nella realtà e danno un corpo alle ombre dell'immaginario. Alcuni esempi sono stati l'aggressione a Berlusconi e quella a Benedetto XVI del 2009 (ivi, 146), a cui si era stati preparati nelle piattaforme di condivisione di immagini grazie alla generazione e diffusione fra gli utenti di nuovi ed esilaranti contenuti oltraggiosi, i quali, come in un rito *voodoo*, hanno agito a distanza attingendo forza dalle connessioni tribali-stiche che lo hanno animato. Potenza della rete: incantesimi maledizioni, tecnomagie del web.

Fedele alle rivelazioni che scaturiscono dalla pratica dell'ossimorologia (si pensi

ai due ossimori tecno-magia, gioia-tragica), le cui opposizioni restituiscono una vitalità e un dinamismo solo apparentemente annullato dai due opposti immaginari (e dai due immaginari opposti), ma che, a ben vedere hanno la forza delle *correspondances* baudelairiane, Vincenzo Susca dalla tecnomagia crea “l’opera senza opera” (ivi, 153) che affonda i presupposti nella mediologia (il pensiero di McLuhan su tutti) e ne esplora le derive grazie alla sociologia dell’immaginario, alla *visual culture* e alle estetiche surrealiste.

Breton, ne *L’arte magica*, afferma che un versante di essa “ci mostra lo sviluppo di un’arte che se non è necessariamente espressione diretta della magia, ha almeno con essa dei rapporti molto stretti” (Breton 1957, trad. it. 49). Il rapporto tattile, carnoso e sensuale attraverso cui siamo invitati a prendere parte alle pratiche quotidiane che investono l’organo della visione, dalle comunicazioni via chat ai film in 3D, rende sempre più *magicamente* oggettivo e palpabile il visibile e l’invisibile del nostro tempo. Il livello sensuale e quello intellettuale, sperando catarsi e rischi in agguato (la gioia tragica, appunto), si incontrano nelle valli dei rave e dei party così come nei processi di dematerializzazione del corpo preso negli ingranaggi del lavoro linguistico delle macchine. Il cinema (da *Avatar* alle visioni di Cronenberg), la fantascienza (con Dick e Ballard), le musiche (la techno su tutte) e l’arte contemporanea scaturita dalle profondità del sottosuolo (Professor Bad Trip, Blu, certa scena pop-surrealista con le opere di Mark Ryden, Ray Caesar, Jeff Soto, Shepard Fairy, Tim Biskup e Zaelia Bishop) sono le espressioni più adeguate a rappresentare questo movimento dall’impalpabile alla patina, dalle narrazioni visive alla consistenza delle lacrime (Susca 2010, 19-21). E lì, nello scarto tra una teoria e la sua pratica, convivono almeno due livelli: la metafora sulla base della quale comprendiamo e accettiamo ogni evento esorbitante, surreale, fantascientifico, magico, e la *verità misteriosa* che abita la sequenza dei divenire anomali. Questi, infatti, evocano e richiamano alla nostra mente e ai nostri ricordi una zona oggettiva e al contempo sfuggente, un luogo di indeterminatezza dove l’immaginario si fa realtà e il perturbante integra in sé le frontiere da sempre considerate irriducibilmente separate, in un punto in cui è impossibile, oltre che inutile, stabilire dove sia la soglia tra l’umano, il magico, la necromanzia, la techné.

Qui, ai bordi, avviene l’*addomesticamento del patto tecnomagico* (Deleuze e Guattari 1980), allorché la tecnica viene a patti con l’anomalo.

\*\*\*

## **L’estasi tecnomagica del cinema**

Francesca De Ruggieri

Nelle metropoli di fine Ottocento, lo spettacolo visivo divenne patrimonio di

massa grazie alle Esposizioni Universali, alla fotografia e al cinema e le sale cinematografiche divennero spazi della celebrazione, luoghi sacri della mondanità, spazi sociali ad alto valore simbolico in cui la banalità del quotidiano diventava immagine e immaginario (Maffesoli 2003, trad. it. 71-94). Il cinema, in particolare, garantisce la rappresentazione dell'immaginario e il passaggio dall'invisibile al visibile, e lo faceva attraverso la tecnica (Susca 2010, 29): questo ne ha fatto, fin dalla sua origine, un mezzo tecnomagico.

La regressione artificiale che fonda l'apparato cinematografico e che riporta gli spettatori ad uno stato primordiale di sviluppo psichico, in cui non sono in grado, come i bambini, di distinguere la percezione delle cose reali dalla rappresentazione delle cose, istituisce il cinema come sistema tecnomagico, ovvero come un sistema in cui il soggetto è gettato "nelle proprie radici più ancestrali" (ivi, 36).

Sebbene l'immagine filmica sia discontinua rispetto al reale, essa produce un'illusione referenziale attraverso la messa in scena di oggetti, eventi e personaggi che vengono percepiti dagli spettatori come autentici e dunque verosimili. Ed è proprio su questo che si fonda l'estasi tecnomagica, sull'effetto di realtà, sulla percezione del verosimile e del naturale: «quanto più ci capiterà di percepire l'artificio come natura, tanto più l'immagine ci sedurrà» e metterà in moto il meccanismo della fantasia a partire da oggetti, luoghi e figure del quotidiano (Calefato 2008, 143). Alcuni fenomeni cinematografici, come *Avatar* di James Cameron (2009)<sup>1</sup>, ad esempio, rappresentano ed esplicitano questi meccanismi.

Nel 2154 una compagnia terrestre, la RDA, è intenzionata a sfruttare i giacimenti minerari del pianeta Pandora, abitato dalla tribù dei Na'vi, esseri alti tre metri e di colore blu. Il blu è il colore che domina questo pianeta disseminato di foreste pluviali e dall'aria irrespirabile, in cui gli umani possono muoversi solo trasferendo la propria coscienza negli avatar, corpi ibridi dalle sembianze Na'vi ma controllati dalla mente umana. Il protagonista principale di questa missione è Jake Sully, un ex marine invalido, incaricato di infiltrarsi fra i Na'vi per studiarne usi e costumi e tentare la via diplomatica per scacciarli dai territori in cui si trovano i giacimenti minerari (mia sinossi del film).

Ciò che viene raccontato in questo film determina il modo in cui viene raccontato, ma non si tratta tanto delle modalità enunciative (narrative) o delle scelte stilistiche, quanto invece delle modalità sensoriali attivate dallo scambio enunciativo fra spettatori e film: immersive e tridimensionali.

Da questo punto di vista, *Avatar* non mette in scena solo il racconto della missione sul pianeta Pandora, ma narra anche la condizione degli spettatori in sala, immersi nella visione stereoscopica. E, ancora, narra la condizione delle nostre esistenze quotidiane. Noi siamo Jake Sully che si muove impacciato nel mondo di Pandora (Susca 2010, 27), con lo sguardo estasiato, perché siamo ancora impacciati e stupiti di fronte al cinema immersivo e sinestetico e, sorprendentemente, di fronte alle realtà virtuali.

---

<sup>1</sup> Vengono riprese e approfondite qui di seguito alcune riflessioni di Vincenzo Susca su *Avatar*. Si veda Susca 2010, 25-37.

*Avatar* – a dispetto di ciò che superficialmente può sembrare – è un film umanista e antropocentrico (ivi, 34). Ma, del resto, umanesimo è tecnologia.

Essi non sono antagonisti, l'una dipende dall'altro perché la tecnologia rappresenta il culmine della metafisica occidentale e la sua appropriazione del mondo ruotante attorno a un 'io' sovrano (Chambers 2001, trad. it. 68).

Eppure, se da un lato *Avatar* celebra una sorta di reincarnazione e riaffermazione dell'umano (Jake Sully che si fa per sempre avatar e si pone al comando dei Na'vi), dall'altro però *Avatar* sembra alludere alla possibilità di un ritorno al primordiale, di un superamento della tecnologia (strumento della logica al servizio dell'umanità) verso una tecnomagia, intesa come un

totem attorno al quale le tribù postmoderne esperiscono l'estasi mistica, che è al tempo stesso pura vibrazione attorno al proprio corpo comunitario e fuga dall'io verso qualcosa di più grande di sé e del sé (Susca 2010, 102).

Insomma, *Avatar* affascina perché mostra come la tecnica possa consentire alla soggettività di disincarnarsi e diventare altro. E per raggiungere questa nuova pienezza è necessario che il vecchio corpo, come quello di Jake Sully, muoia. La tecnica, insomma, sancisce l'obsolescenza dell'umano (ivi, 37).

Così come Jake Sully prosegue la sua vita in un nuovo corpo sognante, anche gli spettatori rinunciano al corpo incarnato per partecipare allo scambio filmico; tuttavia, la trasmigrazione del loro corpo nelle figure immateriali dello schermo è eterodiretta dal narratore extradiegetico, vale a dire dall'attività narrativa o discorsiva primaria che fluisce dal medium cinematografico e che coinvolge tutti i suoi codici: per partecipare allo scambio comunicativo con il film, gli spettatori trasformano la propria fisicità in un simulacro, in una forma simbolica e immateriale che sostituisce il corpo (Bettetini 1984, 25-28). Ma questo simulacro è una strategia testuale immanente al testo, costruito dal soggetto dell'enunciazione durante la produzione del testo.

Sebbene sia solo in virtù della disincarnazione che gli spettatori possono dare origine allo scambio simbolico con il film (ivi, 29), la loro corporeità incarnata è il primo veicolo per la comprensione del senso filmico: anche nel cinema classico, bidimensionale, il sentire precede il pensiero e la visione passa innanzitutto attraverso i sensi degli spettatori coinvolti con tutto il corpo nello scambio comunicativo. La modalità sensoriale sollecitata dal cinema stereoscopico, dunque, non si discosta troppo dalla modalità di compartecipazione all'evento filmico che già la sala buia produce sul corpo spettatoriale.

Sorge il dubbio, pertanto, che le tecniche del cinema tridimensionale non siano autenticamente innovative e in grado di trasformare l'esperienza della visione filmica, ma siano ancora legate all'idea novecentesca del cinema come grande spettacolo collettivo. Ma il cinema sta cambiando. Le modalità di fruizione non sono più le stesse. Il cinema non è più un rituale sociale:

I film ciascuno di noi continua a vederli, ma seguendo un percorso personale, fatto di visioni spesso casalinghe, di scoperte nelle sconfinite possibilità offerte dal tasto download dei siti internet (Marelli 2010).

Dunque il cinema, oggi, rinnova l'estasi tecnomagica soprattutto nel suo intrecciarsi con il web 2.0, luogo di costante andirivieni e contaminazione fra realtà sociale e socialità elettronica (Susca 2010, 76), luogo di immersività e sinestesie e allo stesso tempo luogo di costante disincarnazione dei corpi, luogo in cui sperimentare una "nuova carne" (come in *Videodrome* di Cronenberg). Luogo in cui sappiamo tecno-magicamente muoverci senza comprenderne però i meccanismi di funzionamento profondi. Come Jake Sully su Pandora. In fondo, il blu di Facebook è il blu di Pandora.

\*\*\*

## La tecnica tra obsolescenza e reincanto

Vincenzo Susca

*La bomba all'idrogeno è l'oggetto più paradossale raggiunto dall'essere umano, e ora i terrestri proiettano l'illusoria immagine di una finale, estrema "umanità", proprio in quella pericolosa materia.*

*(...) La bomba all'idrogeno è comparsa, appunto, come una specie di ultima espressione umana.*

*Essa è solitaria, eroica, gigantesca, possiede una forza senza limiti, è modernissima e intellettuale, ha un unico semplice obiettivo (la distruzione), e inoltre vive soltanto l'attimo presente, non appartiene né al passato né al futuro e, qualità ancora più essenziale, è bella ed effimera come un fuoco d'artificio. Non c'è immagine dell'"uomo" più ideale di questa. Il suo obiettivo è l'annientamento di sé e dell'altro... L'annientamento di sé e dell'altro: ah, non sembra il ritornello di una meravigliosa canzone? Prima o poi gli esseri umani dovranno baciare questa loro immagine (Yukio Mishima).*

Gli ardenti zampilli della cultura contemporanea, con particolare riferimento ai tumulti carnevaleschi celebrati nella congiunzione tra il corpo sociale, la tecnica e l'immaginario fantastico, invadono la scena sociale, politica, economica, etica ed estetica di sostanze idiosincratiche rispetto alle cause e alle (buone) intenzioni che li hanno originati.

Il brulichio selvaggio di quel soggetto inizialmente anonimo e indistinto, sorto e accolto dall'avvento del paesaggio metropolitano (Abruzzese 1973), dapprima rubricato con l'epiteto di "massa" quindi reso(si) pubblico per poi trasfigurarsi in *street culture*, *smart mob* e tribù elettroniche di varia natura, è l'epifenomeno di una maestosa distorsione dei paradigmi su cui si sono fondate le diverse declinazioni del progressismo e del razionalismo moderni. L'esondazione della parte maledetta (Bataille 1949) non più in quanto esperienza parentetica del vissuto colletti-

vo ma come cuore pulsante della socialità in gestazione.

L'estasi che ammantava le performance di una tale soggettività sfuggita, come una mina vagante, al controllo dei poteri e dei saperi in carica, sotto forma di consumi eccessivi, di condotte di vita a rischio, di erotismi diffusi e di tutti gli altri gioiosi sabotaggi del sistema imperniato sul lavoro, sulla ragione e sulla dimensione progettuale della storia e dell'esistenza (Maffesoli 1992), è il corrispettivo di una *trance* generalizzata a partire dalla quale, così come le storie di streghe e di maghi raccontano, si sfiora e sfida il divino sulla base di un'istanza pagana. Non c'è pratica tecnomagica attuale che non sia impregnata dell'alchemica sinergia tra il trauma di una distruzione e il godimento della distrazione. Il rito impone un sacrificio. La carne al macero è la sostanza dissipata per celebrare la nuova carne tecnosocietale, un corpo inebriato in cui la tecnica, il divino, l'estetico e il sociale si saldano in una frizione effervescente.

All'apice del suo prodigio, la tecnica assume sempre una risonanza magica dai tratti stupefacenti, tremendi o di un'inquietante meraviglia. Il suo apogeo è costantemente accompagnato dall'odore dell'obsolescenza, dal sentore di un superamento, dalla ferita di uno strappo. Per ciò che concerne il nostro presente, l'umanità straripa in una corporeità al di fuori della propria cornice biologica e sociale, assaggiando contemporaneamente il limite della propria condizione e il suo possibile eccesso, tanto da brandire le facoltà proprie al divino. La mitologia, nei suoi archetipi così come negli stereotipi in cui è attualizzata, lo testimonia con puntuale cadenza, mentre il corpo collettivo ne metabolizza continuamente le tracce nelle trame della vita quotidiana: il mistico, l'estetico e il sensuale impregnano ogni tecnica, relativizzandone la dimensione logica e funzionale. Dal fuoco all'iPad passando per la ruota e la ferrovia, la finalità per cui ogni dispositivo tecnologico è inventato è dall'inizio integrata, se non sfumata, nella risonanza magica, onirica e tattile che avvolge, trascendendolo, l'oggetto in sé nell'ambito del suo corpo a corpo con il sentire collettivo.

Percorrendo la storia, si può tuttavia rinvenire un avvicendamento ciclico dello spirito preminente nel sistema degli oggetti, individuando una variazione tra dispositivi e tempi in cui a prevalere è un'essenza strumentale – ovvero la capacità di intensificare l'azione dell'umano sul mondo, il dominio della natura e l'agire strumentale – e altri dove invece primeggia la trinità dei valori estetici, religiosi e magici: la bellezza più dell'utilità, la comunione piuttosto che il contratto, la vibrazione estatica e non l'interesse. Nel primo caso, la mobilitazione sociale attorno all'*aggeggiamento* di turno sarà tendenzialmente finalizzata al raggiungimento di uno scopo – il progresso, la ricchezza, la conquista... – mentre nel secondo – la trinità dei valori – essa è fine a se stessa: la tecnica è qui solo la maglia, il crogiolo dove il sociale prende corpo e “avviene”.

Agli albori del terzo millennio, la tecnica si manifesta come la piattaforma tramite cui affinare e socializzare i metodi minuscoli e microfisici, le radicate tattiche di furbizia popolare (Foucault, 1977; De Certeau 1980) tramite cui le genti si sono sempre difese dallo sguardo aggressivo e pedante del potere. Il passaggio al quale assistiamo assume i tratti di una vera e propria mutazione antropologica, in cui ciò che prima si esprimeva in termini di “resistenza” si traduce oggi in “ricreazione”

sia nel senso di riassemblare e ricombinare elementi già presenti verso forme inedite, sia in quanto “distrazione”, “divertimento”, “evasione”. La socialità elettronica, figura emblematica dell’appropriazione ludica, collettiva e connettiva della tecnica, esperisce pertanto un rapporto con i soggetti e gli oggetti forti che la attorniano, non più fondato su uno schema dialettico, secondo cui la propria opera estetica e identitaria corrisponde alla negazione dell’interlocutore, sia esso il potere o l’industria culturale, ma su un principio di autonomia temporaneo e post-situazionista generante una sorta di “comunicrazia”, laddove la comunione di una comunità attorno a una comunicazione celebra, in una vibrazione, la legge incorporata di un gruppo al di qua e al di là della politica. La tecnologia smette pertanto di essere l’arte del *logos*, lo strumento della logica, per rifarsi “tecnomagia”, totem attorno al quale le tribù contemporanee esperiscono l’estasi mistica, che è al tempo stesso pura vibrazione attorno al proprio corpo comunitario e fuga dall’io verso ciò che lo precede e lo eccede. In tale contesto l’umano si fa cosa, sogna la cosa, gode nel divenire cosa, esattamente nella misura in cui tale trasmutazione lo spoglia del peso del sé per dissolversi nell’altro e ritrovarsi *altro* nell’altro.

Il legame che scaturisce da questa condizione non poggia più su un contratto razionale e astratto – il “contratto sociale” – ma su un patto in cui l’emozione, gli affetti e i simboli condivisi si pongono come le nuove matrici dell’essere-insieme, come i nuovi presupposti di ogni fusione, confusione ed effusione collettiva. Germoglia qui una sensibilità culturale in cui l’equilibrio consolidato tra ragione e sensi viene invertito in favore del secondo elemento, inferendo un colpo letale al paradigma del pensiero razionale-astratto che ha costituito la valvola motrice della modernità occidentale (Adorno e Horkheimer 1947).

L’esperienza che gradualmente si elabora nell’alveo della cultura elettronica rivela, in effetti, l’avvento di una sensibilità che inaugura un’ignota sinergia tra la mente e i sensi, così come tra l’agire razionale e il pensiero magico. L’adorazione dei vari feticci tecnologici e simbolici che puntellano lo scenario culturale contemporaneo implica un alto grado di estasi e di incantesimo della persona, ma contemporaneamente porta con sé una coscienza dotata di una memoria e di un sapere raffinati.

La rete asseconda allora lo slittamento dall’opinione pubblica, di stampo razionale e astratto, all’emozione pubblica, laddove l’intelligenza si fa sensibile, integrando nella cornice mentale il carico immaginario, sacrale e affettivo trascurato se non bandito da tanta parte della cultura moderna. Ciò ci induce a scegliere e a pensare con i sensi ancor prima che tramite un ragionamento astratto, così come si fa inconsciamente nel momento dell’innamoramento, oppure quando ci si avventura in un’azione animati da un sentore favorevole, da un intuito ineffabile.

È stato Marshall McLuhan il primo ad anticipare, pur avvalendosi di un altro vocabolario, le risonanze tecnomagiche delle nostre società, nel momento stesso in cui affermava che “nella nostra epoca elettronica, vestiamo tutta l’umanità come la nostra pelle” (1964). Il nostro tessuto è, in effetti, la superficie, il protagonista inconscio, di un doppio processo che, per quanto appaia come invisibile – e proprio per il fatto che non riusciamo a scorgerlo e tanto meno a capirlo – ha degli effetti dirompenti sulle trame della nostra cultura, a partire dall’ambito della conoscenza

sino ad arrivare al rapporto con il potere, passando per le relazioni interpersonali. Se consideriamo il nostro corpo come oggetto di un'impetuosa e totalizzante sperimentazione tecnica, così come soggetto attivamente e passivamente divenuto un bacino assorbente tecniche, la condizione culturale contemporanea esprime la digestione e la soluzione (nel senso di risolvere ma anche dissolvere, liquidare e liquidarsi) del trauma indotto dall'esplosione della bomba atomica nella psicosensorialità globale. Tale evento, compimento e insieme distorsione della storia moderna e della sua metafisica, ha gettato l'umanesimo nell'abisso della sua contraddizione ontologica: la marcia trionfale dell'essere umano impostosi come centro dell'universo tramite la manipolazione della materia e la riduzione dell'altro a sé stesso, il suo slancio nella processione di estensioni tecnologiche di volta in volta più esorbitanti rispetto alla propria natura (Baudrillard 2004), ha condotto non solo e non tanto alla devastazione del mondo, ma allo stesso annichilimento degli umani.

La condizione postatomica e postapocalittica in cui versiamo, la gioiosa apocalissi della nostra esistenza, di-mostrano una digestione societale della natura funesta consustanziale allo sviluppo tecnoscientifico del moderno, esperita nella saggia *accoglienza* della panoplia tecnica nel seno di una festività diffusa che trasmuta, distorce e ingloba le armi nel gioco dell'esistenza – dalla distruzione alla distrazione. Dall'atomico al web e agli altri culti tecnosocietali. Effetto perverso dell'effetto perverso. È questa, forse, la dote più incantevole del mondo tecnomagico di cui siamo tutti le vittime e i maestri: integrare la morte nei sussulti di un vitalismo gaudente dell'obsolescenza dell'umano e nell'obsolescenza dell'umano (Anders 1956). La cultura elettronica, l'idolatria della moda, il feticismo degli oggetti e tutti gli altri culti in cui l'io si perde in qualcosa di più grande di sé e del sé equivalgono allora forse all'omeopatizzazione ludica della morte.

## Bibliografia

- AA.VV. (2011) *Technomagie*, numero monografico di “Les Cahiers européens de l'imaginaire”, 3, Paris, CNRS éditions.
- Abruzzese, A. (1973) *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*, Venezia, Marsilio, 2001.
- Adorno, T. W. e Horkheimer, M. (1947) *Dialektik der Aufklärung*, Amsterdam, Querido; trad. it. *Dialettica dell'illuminismo*, Torino, Einaudi, 1996.
- Akrich, M. (1992) *The De-Description of Technical Objects*, in W.E. Bijker e J. Law (a cura di), *Shaping Technology, Building Society: Studies in Sociotechnical Change*; trad. it. *La descrizione degli oggetti tecnici*, in A. Mattozzi (a cura di) 2006.
- Akrich, M. e Latour, B. (1992) *A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies*, in W.E. Bijker, J. Law (a cura di); trad. it. *Vocabolario di semiotica dei concatenamenti di umani e non-umani*, in A.

- Mattozzi (a cura di), 2006.
- Anders, G. (1956) *Die Antiquiertheit des Menschen*, München, C. H. Beck; trad. it. *L'uomo è antiquato*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003.
- Bataille, G. (1949) *La parte maudite* Paris, Éditions de Minuit; trad. it. *La parte maledetta*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003.
- Baudrillard, J. (2000) *Simulacri e Fantascienza*, in “Millepiani”, 17-18, Milano, Mimesis.
- Baudrillard, J. (2004) *Le Pacte de lucidité ou l'intelligence du mal*, Paris, Editions Galilée; trad. it. *Il patto di lucidità o l'intelligenza del male*, Milano, Raffaello Cortina, 2006.
- Benjamin, W. (1935/36) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in “Zeitschrift für Sozialforschung” 5-1, pp. 40–66 ; trad.it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1974.
- Bettetini, G. (1984) *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Milano, Bompiani.
- Bijker, W.E. e Law, J. (1992) (a cura di), *Shaping Technology, Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Bijker, W.E. (1995) *Of Bicycles, Bakelites and Bulbs*, Cambridge, MA, The MIT Press; trad. it. *La bicicletta e altre innovazioni*, Milano, McGraw-Hill, 1998.
- Bowker, G.C. e Star, S.L. (1999) *Sorting things out. Classification and its consequences*, Cambridge, MIT Press.
- Breton, A. (1957) *L'art magique*, Paris, Formes et reflets - Club français de l'art; trad. it. *L'arte magica*, Milano, Adelphi, 2003.
- Calefato, P. (2008) *Sociosemiotica 2.0*, Bari, Graphis.
- Chambers, I. (2001) *Culture after Humanism*; trad. it. *Sulla soglia del mondo. L'altrove dell'Occidente*, Roma, Meltemi, 2003
- Debord, G. (1967) *La Société du Spectacle* Paris: Buchet-Chastel; trad. it. *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi, 2002.
- Debord, G. e Wolman G.J. (1956) *Mode d'emploi du détournement*, in “Les Lèvres Nues”, 8.
- De Certeau, M. (1980) *L'invention du quotidien*, Paris, Union générale d'éditions 10-18; trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001.
- Deleuze, G. e Guattari, F. (1980) *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie II*, Paris, Les Éditions de Minuit; trad. *Capitalismo e Schizofrenia II. Millepiani*, Roma, Castelvecchi, 1996.
- Douglas, M. e Isherwood, B. (1979) *The World of Goods. Towards an Anthropology of Consumption*, London, Allen Lane; trad. it. *Il mondo delle cose. Oggetti, valori, consumo*, Bologna, il Mulino, 1984.
- Foucault, M. (1976) *Histoire de la sexualité, vol.1: La volonté de savoir*, Paris, Gallimard; trad. it. *Microfisica del potere*, Torino, Einaudi, 1977.
- Hommels, A. (2005) *Studying Obduracy in the City: Toward a Productive Fusion between Technology Studies and Urban Studies*, in “Science Technology and Human Values”, 30(3), pp. 323-351.
- Latour, B. (1987) *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society* Harvard, Harvard University Press; trad. it. *La scienza in azione*, Torino,

- Edizioni di Comunità, 1998.
- Latour, B. (1991) *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique* Paris, La Découverte; trad. it. *Non siamo mai stati moderni*, Milano, Eleuthera, 1995.
- Latour, B. (1992) *Where are the missing masses? Sociology of few mundane objects*, in W.E. Bijker e J. Law (a cura di); trad. it. *Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune*, in A. Mattozzi (a cura di), 2006.
- Levy, P. (1995) *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte; trad. it. *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina, 1997.
- Maffesoli, M. (1992) *La transfiguration du politique*, Paris, Editions du Félin; trad. it. *La trasfigurazione del politico. L'effervescenza dell'immaginario postmoderno*, Milano-Roma, Bevivino, 2009.
- Maffesoli, M. (2003) *Notes sur la postmodernité*, Paris, Éditions du Félin; trad. it. *Note sulla postmodernità*, Milano, Lupetti, 2005.
- Marelli, M. (2010) *Riflessione sul rapporto tra cinema e nuovi media*, in “Uzak”, 1, in <http://www.uzak.it/uzak-01-inverno-2010/lo-stato-delle-cose/10cinemanuovimedia.html>
- Mattozzi, A. (2006) (a cura di) *Il senso degli oggetti tecnici*, Roma, Meltemi.
- McLuhan, M. (1964) *Understanding Media*, New York, McGraw Hill; trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1997.
- Mishima, Y. (1962) *Utsukushii Hoshi*, in “Shinco”; trad. it. *Stella meravigliosa*, Parma, Guanda, 2002.
- Mongili, A. (2007) *Tecnologia e società*, Roma, Carocci.
- Mumford, L. (1934) *Technics and Civilization*, New York, Harcourt, Brace & co.; trad. it. *Tecnica e cultura*, Milano, Il Saggiatore, 2005.
- Pellegrino, G. (2010) *Costruire la tecnologia. Il costruzionismo negli Science and Technology Studies*, in A. Santambrogio (a cura di) *Costruzionismo e scienze sociali*, Perugia, Morlacchi, pp. 166-174.
- Propp, V. (1928) *Морфология сказки (Morfologija skazki)*; trad. it. *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1966.
- Schütz, A. (1945) *On Multiple Realities*, in “Philosophy and Phenomenological Research”, 5, pp. 533-576; trad. it. *Sulle realtà multiple*, in *Saggi sociologici*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1979.
- Serres, M. (1987) *Statues*, Paris, Bourin.
- Star, S.L. e Griesemer, J. (1989) *Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39*, in “Social Studies of Science”, 19(3), pp. 387-420.
- Susca, V. e De Kerckhove, D. (2008) *Transpolitica. Nuovi rapporti di potere e di sapere*, Milano, Apogeo.
- Susca, V. (2010) *Gioia tragica. Le forme elementari della vita elettronica*, Milano, Lupetti.

### **Technomagic, or going back to objects**

**English abstract** Is technoscience magic, and how can such an arcane and archaic practice as magic be relevant to what is considered as totally modern, rational and emancipatory, namely science and technology?

Starting from Vincenzo Susca's book "Gioia tragica", the debate shows all of the continuities between technics and magics, so much so that it is possible to talk about the term "technomagic". Such continuities are framed within an STS perspective by Giuseppina Pellegrino.

The concept of technomagic is then contextualized in relation to the "society of the spectacle", whose latest development is the web 2.0 (Attimonelli); to the cinema as an immersive medium (De Ruggieri); to the ambivalence of technics, which is subjected to a permanent back-and-forth between obsolescence and re-enchantment (Susca).

**English Keywords** magic, technoscience, technomagic, body, quasi-objects, web 2.0, media

\* \* \*

**Claudia Attimonelli** Università di Bari  
Facoltà di Scienze della Comunicazione e Dipartimento di Lettere, lingue e arti  
Via Garruba 6, 70121, Bari  
Email: clattimo@alice.it

\* \* \*

**Francesca De Ruggieri** Università di Bari  
Facoltà di Scienze della Comunicazione e Dipartimento di Lettere, lingue e arti  
Via Garruba 6, 70121, Bari  
Email: f.deruggieri@libero.it

\* \* \*

**Giuseppina Pellegrino** Università della Calabria  
Dipartimento di Sociologia e scienza politica  
Via Bucci, 87036, Arcavacata di Rende (CS)  
Email: gpellegrinous@yahoo.com

\* \* \*

**Vincenzo Susca** Université Paul Valéry Montpellier  
Route de Mende,  
34199 Montpellier Cedex 5  
Francia  
Email: vincenzo.susca@ceaq.sorbonne.org