

## I PRESUPPOSTI MAGICO-METAFISICI DELLA RETE.

di Luigi Alfieri

1. Recentemente mi è capitato di dovermi chiedere che cos'è la magia, quali sono i presupposti di un universo magico. L'ho dovuto fare scrivendo, per i colleghi e amici del Centro Studi "Miti, simboli e politica" dell'Università di Messina, un breve saggio sul *Signore degli Anelli* di Tolkien<sup>1</sup>. La grande trilogia narrativa tolkieniana mi è molto cara fin dall'adolescenza, non solo per il suo valore letterario, ma per la coerenza, consistenza e solidità che riesce a dare ad un universo fantastico. La fantasia qui non vuole cedere in nulla alla realtà, vuole sfidarla sul suo terreno, vuole dar vita proprio ad un mondo alternativo, che non si accontenta di vaghezze e vaporosità ludiche e oniriche. È un mondo in cui delle lingue immaginarie hanno una vera grammatica, in cui un continente fantastico ha una vera geografia, in cui popoli inventati hanno davvero una storia (e una mitologia). Un mondo che funziona su altre basi dal nostro, ma su basi altrettanto solide. E queste basi sono interamente magiche. Quello di Tolkien è un mondo epico retto da principi magici, ma altrettanto precisi di quelli della nostra scienza, suscettibili di essere formulati come leggi. E le leggi fondamentali di questo mondo magico, mi è sembrato, sono due: penserei che siano generalizzabili, estensibili anche al di fuori dell'universo narrativo tolkieniano, del quale non intendo qui parlare. La prima legge generale della magia è: *nulla è impossibile*. La seconda è: *tutto è vivo*. Se ne può trarre il corollario che *tutto è connesso*, e quindi *tutto è uno*<sup>2</sup>.

Sulla prima legge, *nulla è impossibile*, non credo di dover spendere molte parole: posso rinviare al contributo di Claudio Bonvecchio, il quale ha ben chiarito che in un mondo di tipo magico è possibile, usando determinati sistemi comunicativi, superare completamente la dimensione spaziotemporale ed annullare ogni distanza tra persone e tra cose. Che nulla sia impossibile, infatti, implica che non ci siano parti della realtà che non possano essere collegate e non possano influire l'una sull'altra: *tutto è connesso*, appunto. Spazio e tempo non sono delle strutture assolute e definitivamente cogenti, ma è possibile intervenire su di esse per modificarle, ed è anche possibile prescindere

---

<sup>1</sup> Cfr. L. Alfieri, *Sul bene e il male nel "Signore degli Anelli" di Tolkien*, in AA. VV., *Il messaggio dell'Imperatore. Simboli, politica e segreto*, a cura di M. F. Schepis, Giappichelli, Torino 2006, pp. 17-44.

<sup>2</sup> Cfr. *ivi*, pp. 38-9.

completamente. Separazioni e distanze tra le cose sono, se non illusorie, provvisorie: punti di vista, selezioni occasionali da un *continuum* che si recupera subito scendendo più in profondità, non strutture ontologiche. Vale appena la pena di precisare che questa rappresentazione “primitiva” ha – da sempre – le sue declinazioni del tutto razionali, filosofiche ma anche scientifiche: dall’idealismo alla relatività, dalla metafisica alla fisica, senza tralasciare la psicoanalisi<sup>3</sup>.

La seconda legge, *tutto è vivo*, richiederebbe un chiarimento più complesso. In che senso tutto è vivo? Che cosa s’intende qui per vita? Quale nozione di vita può essere estesa, senza cadere nell’arbitrarietà e dunque nel ridicolo, anche a ciò che non è organico, a ciò che non ha corpo, ma solo massa? Andrei al nocciolo della questione e, saltando moltissimi passaggi intermedi, direi che *tutto è vivo* significa, più o meno: tutto è in ultima istanza *indeterministico*. L’aspetto deterministico del mondo, il fatto che ci sia regolarità, ricorsività, e quindi prevedibilità, rappresenta una dimensione settoriale, regionale: è un caso particolare di un sistema che in generale è invece indeterministico. Con altro linguaggio, potremmo dire che tutto è animato da *volontà*, e non da mere necessità causali, meccanicistiche. S’intende che anche questo non è solo un modo di pensare magico, *animistico* e quindi *primitivo*. Può benissimo trattarsi di un pensiero filosofico moderno. Quello indicato, infatti, è anche il principio fondamentale della metafisica di Schopenhauer. *Il mondo è volontà*. La pietra cade perché *vuole* cadere<sup>4</sup>. Non certamente nel senso che la pietra abbia coscientemente deciso di cadere, ma nel senso che la necessità dipende da un impulso vitale originario che potrebbe esprimersi benissimo anche in forme completamente diverse da quelle con cui si esprime. Che potrebbe prendere una direzione diversa da quella che ha preso, che può anche cambiare direzione, non essendo vincolato da nient’altro se non da se stesso, semplicemente perché non c’è altra realtà originaria se non se stesso. Il concetto schopenhaueriano di *Wille*, volontà, vista come la forza fondamentale della natura, il principio metafisico dell’essere, l’*anima mundi*, se vogliamo dire così, è più o meno questo<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Mi riferisco, naturalmente, ai complessi problemi legati alla soggettività od oggettività del tempo e dello spazio, nonché all’assenza di limiti spaziotemporali alle rappresentazioni dell’inconscio.

<sup>4</sup> Sugli aspetti “volontari” della gravità, cfr. p. es. A. Schopenhauer, *La Volontà nella Natura*, a cura di I. Vecchiotti, Laterza, Roma-Bari 1981, pp. 127-45.

<sup>5</sup> Cfr. p. es. A. Schopenhauer, *Metafisica della natura*, a cura di I. Volpicelli, Laterza, Roma-Bari 1993, pp. 41-3.

Affermerei che questi principi di un universo magico possono – credo entrambi, anche se purtroppo non posso fornire argomentazioni adeguate a sostenere quest'affermazione – essere applicati all'universo comunicativo odierno, attraverso una serie di passaggi storico-culturali, che in piccola parte cercherò di ricostruire.

2. Credo che sia indispensabile una premessa metodologica. Non dobbiamo considerare le nozioni di “magia”, “scienza”, “religione”, eccetera, come dei concetti fissi, corrispondenti a dimensioni oggettive e immutabili della realtà. Si tratta di nient'altro che concetti classificatori, di ordine storico-culturale, che possono mutare di senso col mutare del codice di riferimento. In altri termini, delle cose che noi oggi chiamiamo “magia”, classificandole magari come irrealtà, finzioni o mistificazioni, in altri contesti storico-culturali non erano per niente contrapposte alla “scienza”, anzi n'erano parte, e potevano anche essere rapportate alle supreme verità religiose, costituendo una dimensione perfettamente ufficiale e incontestata del sapere. Tra Medioevo e Rinascimento, le università, comprese quelle pontificie, avevano le loro cattedre di “magia naturale”, e la verità della magia veniva data come un'evidenza sotto gli occhi di tutti. E i grandi personaggi dell'epoca, sovrani, studiosi di fama, principi della Chiesa, persino papi, praticavano con tutti i crismi dell'ufficialità cose che essi stessi definivano “magia” e che venivano considerate espressione di forze naturali che in nessun modo fuoriuscivano dall'ordine legittimo e riconoscibile del mondo<sup>6</sup>.

Viceversa, ci sono alcuni aspetti dell'odierno mondo scientifico-tecnologico che, riferiti ad altre categorie storico-culturali, sarebbero definibili come “magia”, e in nessun altro modo. Se immaginassimo di poter mettere davanti ad un computer un uomo del Medioevo, o più ancora del Rinascimento, credo che sbaglieremmo a pensare che non sarebbe in grado di capire cosa è. Certamente faticherebbe molto, ma avrebbe comunque delle categorie a cui potrebbe rapportare quello che vede. Solo che non sarebbero le *nostre* categorie. Un uomo del Medioevo o del Rinascimento, davanti ad un computer, ci direbbe che quello è un oggetto magico, che corrisponde a principi ben precisi di cui lui è perfettamente a conoscenza: potrebbe addirittura *spiegarci*, a modo suo, come funziona un computer, e potrebbe farlo senza ricorrere a vaghe fantasie, ma usando un linguaggio

---

<sup>6</sup> È chiaro che sintetizzo qui, in termini per forza di cosa semplicistici, una problematica molto complessa e carica di elementi contraddittori. Per una buona panoramica specialistica sul tema, cfr. P. Zambelli, *L'ambigua natura della magia. Filosofi, streghe, riti nel Rinascimento*, Marsilio, Venezia 1996 (rist.), sp. pp.

razionale e rigoroso. Se, infatti, cerchiamo di cogliere, per forza di cose in sintesi estrema e quindi avventurosa, l'andamento fondamentale, l'orientamento caratterizzante del modo di concepire il sapere nel Medioevo, e ancora nel Rinascimento<sup>7</sup>, credo che possiamo riscontrare, in questi universi culturali, dei presupposti molto diretti dello sforzo che viene oggi compiuto dalla tecnologia informatica.

3. Il primo fondamentale presupposto è l'esigenza di una *memoria universale*, la costruzione di un sistema di memoria che renda istantaneamente disponibile qualunque dato di conoscenza si desideri. Tutta la cultura del Medioevo e del Rinascimento lavora, con molta chiarezza, consapevolezza, determinazione, in questa direzione. Ed anche con ottimi risultati. Non dobbiamo considerarla una vaga utopia che soltanto noi oggi possiamo in qualche modo realizzare. Certamente c'è una dimensione utopica in questo, ma è un'utopia che conosce già in quelle epoche dei significativi elementi di concreta attuazione.

Dobbiamo tenere presente che nel Medioevo ci si rapporta ad un sapere *concluso*. L'uomo medievale è un uomo *onnisciente*, sia pure solo, beninteso, in relazione alla realtà mondana. La concezione che noi abbiamo della scienza, e quindi anche della realtà, come sistema aperto, senza confini, orientato verso l'infinito, e quindi sistema in cui l'ignoto è sempre più grande del noto e non potrà mai interamente tradursi in noto, non è nulla di oggettivamente necessario, non rappresenta l'unico modo possibile di pensare; è anzi un orientamento molto recente di cui possiamo chiaramente identificare i punti di partenza. Per esempio, Kant. L'universo attuale del sapere scientifico è indubbiamente un universo kantiano, ne sia consapevole o no. L'universo prekantiano è completamente diverso. Fino alle soglie del pensiero kantiano, si potrebbe dire fino a Leibniz compreso, l'uomo è onnisciente. Perlomeno, è onnisciente in potenza. Ed esistono delle procedure molto precise e molto efficaci per tradurre questa potenza in atto. Almeno in linea di principio, la traduzione in atto delle potenzialità del sapere potrebbe essere *totale*. Tutto è già noto;

---

121-52.

<sup>7</sup> Non è cosa qui argomentabile, ma ritengo importante precisare che il Rinascimento mi pare da considerare, per molti versi almeno, non come il primo atto della modernità, ma come l'ultimo atto del mondo antico-medievale. Sei e Settecento segnano una frattura col Rinascimento molto più profonda di quella che lo stesso Rinascimento ha segnato nei confronti della cultura medievale, con cui anzi è prevalentemente in continuità.

tutto è già codificato, c'è già un sistema completo di conoscenze esaustive, che bisogna solo rendere *consapevole e disponibile*<sup>8</sup>.

Il sapere medievale è un sapere enciclopedico. *Tutto* il sapere è in definitiva racchiuso nei libri. In pochi, pochissimi libri: i grandi libri che forniscono tutte le basi del sapere sono non più di qualche decina. La verità rivelata consiste nella Bibbia, interpretata dai padri della Chiesa ed integrata dal magistero ecclesiastico. La medicina significa Ippocrate più Galeno, più Dioscoride per la farmacologia. Il diritto è il *Corpus iuris* di Giustiniano, più il *Corpus iuris canonici*. La retorica è Cicerone, la poesia è Virgilio, e così via. Ogni scienza o arte è un libro, un autore. Più un libro che un autore: è il libro che conta. E sapere tutto significa semplicemente avere letto, avere compreso ed avere memorizzato dei libri. L'onniscienza è perfettamente possibile, e non è neanche particolarmente difficile: è anzi il requisito minimo per essere ritenuto un uomo davvero saggio e sapiente. Non ci si accontenta di nulla di meno dell'onniscienza, tenendo presente che la scienza consiste nel sapere a memoria i due o tre libri fondanti della disciplina di cui si fa professione. E dunque, l'onniscienza consiste semplicemente nell'aver memorizzato tutti i dati fondamentali di tutti i saperi, cosa che rientra perfettamente nelle possibilità umane, ed anzi s'identifica col processo normale dell'istruzione. Le arti del trivio e del quadrivio *esauriscono* la conoscenza; poi si tratta solo di specializzarsi. Un giurista dovrà imparare a memoria il *Corpus iuris civilis* e il *Corpus iuris canonici*, un medico degno di questo nome saprà a memoria Galeno, e così via, ma senza mai perdere di vista un insieme totale che almeno nelle linee generali si domina e si condivide con *tutti* gli uomini di scienza.

Tutto questo richiedeva una tecnica ben precisa, di cui oggi abbiamo soltanto un pallido ricordo, tanto che ci appare una stravaganza abbastanza inutile<sup>9</sup>. Invece era, a quanto pare, una tecnica molto efficace, che ha avuto vigenza per molti secoli, perché le sue radici possono essere fatte risalire al mondo greco-romano. È l'"arte di memoria", l'*ars*

---

<sup>8</sup> Si può naturalmente risalire fino alla dottrina platonica della conoscenza come anamnesi, che percorre tutta l'impostazione razionalistico-innatistica della gnoseologia. In questo senso Cartesio, ad esempio, è tutt'altro che un filosofo "moderno".

<sup>9</sup> Un punto di svolta, sotto questo profilo, è rappresentato – o almeno testimoniato – da Vico, che pure è ancora sensibile al valore conoscitivo delle immagini simboliche. Nel suo insegnamento universitario della retorica, si sbriga dell'intera tradizione plurisecolare dell'arte di memoria definendola "ars, quam nullam puto", giudicando la memoria una semplice qualità innata migliorabile con l'uso e rispetto alla quale non occorrono regole particolari. Cfr. G. Vico, *Institutiones oratoriae*, testo critico, versione e commento di G. Crifò, Istituto Suor Orsola Benincasa, Napoli 1989, § [67], pp. 430 (per l'originale latino) e 431 (per la traduzione italiana).

*memorativa*<sup>10</sup>, utilizzata nel mondo antico soprattutto dagli oratori, i quali avevano l'esigenza di memorizzare interamente i propri discorsi, dal momento che non era ammesso leggere o guardare appunti, né in tribunale né nelle adunanze politiche. E infatti, quale fosse questa tecnica lo sappiamo, per esempio, da un autore come Quintiliano. Questa tecnica viene molto sviluppata nel Medioevo, e viene utilizzata per un altro scopo, appunto quello di memorizzare i grandi libri, interiorizzandoli per intero.

Un uomo del Medioevo è un uomo che mangia libri, che li assimila: anche per ovvie ragioni pratiche. I libri sono rarissimi e costosissimi, anche il più grande studioso non può permettersi una biblioteca personale che vada oltre una decina di volumi, se gli va molto bene. Pure le più grandi biblioteche, dei conventi, delle cattedrali o delle corti signorili, arrivano ad alcune centinaia di volumi al massimo: soltanto la stampa permetterà biblioteche private e pubbliche di migliaia di volumi<sup>11</sup>. Di fatto, un uomo del Medioevo ha i libri che ricorda, e deve dunque acquisire la capacità di memorizzarli interamente, usando appunto questa tecnica mnemonica, che si basa – per darne una descrizione molto sommaria – su un sistema di connessioni simboliche, per cui ogni nozione, anche ogni singola frase, può essere scomposta in una serie di elementi suscettibili di essere rappresentati mediante immagini.

È fondamentale l'uso d'immagini: si tratta di una memoria visiva. Concetti e parole debbono essere tradotti in immagini, sia per affinità di contenuto, sia anche per affinità di suono. E queste immagini devono avere un forte contenuto emotivo, devono essere molto impressionanti. Immagini di straordinaria bellezza, immagini anche a volte di forte carica erotica, o immagini spaventose e cruente. E queste immagini vanno ordinate in una costruzione mentale, che si chiama *locus memoriae*. Si tratta di costruire, con una lunga e accurata riflessione, un'immagine mentale complessa e ben articolata, che possa fungere da contenitore di altre immagini, secondo sequenze e percorsi molto precisi. Un luogo, un edificio: può essere un giardino, un palazzo, una chiesa, può essere una costruzione realmente esistente di cui si memorizzano le suddivisioni, può essere anche un luogo fantastico. E in quest'edificio si collocano mentalmente delle figure, spesso in forma di dipinti o di sculture. È chiaro che in epoche in cui questo era il modo normale per esercitare il pensiero, arti figurative ed architettura erano inseparabili da questa possibile

---

<sup>10</sup> Per tutte le pagine successive, rinvio a due fonti principali: F. A. Yates, *L'arte della memoria*, Einaudi, Torino 1972, e, soprattutto per l'*ars combinatoria*, a P. Rossi, *Clavis universalis*, Il Mulino, Bologna 1983<sup>2</sup>.

<sup>11</sup> Cfr. H.-J. Martin, *Storia e potere della scrittura*, Laterza, Roma-Bari 1990, sp. pp. 193-246.

funzione di supporti del pensiero, strumenti di conoscenza. Questo è un aspetto della grande fioritura artistica del Rinascimento che non siamo più capaci di cogliere se non assai approssimativamente, ma non dovremmo sottovalutarlo. Un quadro, una scultura, un edificio nel Rinascimento sono sempre anche funzioni di memoria, apparati per immagazzinare informazioni. Gli artisti stessi, naturalmente, ne erano del tutto consapevoli, ed erano in genere anche loro perfettamente padroni dell'*ars memorativa*. In questo risiede il senso di mistero che tanti capolavori di quell'epoca c'ispirano: l'artista utilizzava un codice comunicativo che non possediamo più<sup>12</sup>.

Nel Medioevo questa funzione enciclopedico-comunicativa è svolta piuttosto dalla poesia: sotto questo profilo, la *Divina Commedia* è una tipica enciclopedia medievale, cioè il mondo tradotto in memoria, nei suoi dati storici e antropologici e nel suo fondamentale orientamento verso la salvezza; e si tratta di una memoria attiva, di una memoria che è essa stessa strumento di sapienza, e quindi strumento di virtù e di salvezza<sup>13</sup>. D'altra parte, Dante non è né l'unico né il primo ad utilizzare Inferno e Paradiso come luoghi di memoria; anzi nel Medioevo sono questi i luoghi di memoria più tipici.

Ad un certo momento, con autori che nomino soltanto, per esempio Raimondo Lullo, subentra però l'idea che si possa fare qualche cosa di più che soltanto ricordare, che, attraverso le connessioni simboliche tra i saperi, si possa non soltanto richiamare alla memoria un dato, ma combinarlo con altri dati ottenendo delle conoscenze nuove, facendo delle scoperte. Soprattutto delle scoperte di ordine spirituale, metafisico, magico: attraverso l'attivazione dell'*ars memorativa*, si possono acquisire doti altrimenti impensabili, che trascendono le capacità individuali. In altri termini, l'uso sofisticato, profondo, abile dell'*ars memorativa* potrebbe portare ad una sorta di pensiero che pensa se stesso. Il che rinvia a dimensioni metafisiche inquietanti e affascinanti, perché, addirittura, apre la prospettiva di poter pensare i pensieri di Dio, di poter stabilire una connessione diretta con la sua mente. Questo d'altra parte appariva del tutto plausibile

---

<sup>12</sup> Cfr., tra i tanti testi che si sforzano, con maggiore o minore successo, di recuperare il codice iconologico rinascimentale, almeno i fondamentali A. Warburg, *La rinascita del paganesimo antico*, La Nuova Italia, Firenze 1966, ed E. Panofsky, *Rinascimento e Rinascite nell'arte occidentale*, Feltrinelli, Milano 1971.

<sup>13</sup> Tra i pochissimi testi che riescono a comprendere davvero – non solo per astratte dichiarazioni di principio – come nella *Commedia* la poesia sia strumento comunicativo di una visione totale della realtà che contiene un preciso programma – anche politico, o meglio politico-religioso – di salvezza, cfr. R. L. John, *Dante templare. Una nuova interpretazione della Commedia*, Hoepli, Milano 1991 (rist.). Malgrado quel che farebbe pensare il titolo, si tratta di un libro molto serio, ed anche attendibile, purché si sostituisca l'assai debole ed arbitraria definizione di "templare" con "ghibellino". Il quadro che ne emerge, infatti, è quello della *Commedia* come una sorta di enciclopedia-manifesto ghibellino.

secondo i canoni culturali dell'epoca: basti considerare ad esempio come la grande filosofia araba, in particolare Ibn Rushd, o Averroè che dir si voglia, interpretava la distinzione aristotelica tra intelletto passivo e intelletto attivo<sup>14</sup>. L'uomo pensa, potremmo dire, perché pensa i pensieri di Dio, altrimenti non penserebbe: il pensiero umano è soltanto un riflesso – necessariamente pallido – del pensiero di Dio. Solo Dio pensa; o, se vogliamo dirla diversamente, soltanto il pensiero pensa. Il pensiero pensa nell'uomo, ma non è l'uomo a pensare. Sussiste dunque un universo di conoscenza che ha bisogno dell'uomo come supporto, ma non vede l'uomo come protagonista: potremmo dire, che ha bisogno di interfacciarsi con l'uomo, ma è autonomo da lui, è attivo, mentre l'uomo è soltanto passivo. Non è l'uomo che pensa, ma il pensiero si pensa nell'uomo. Questo d'altra parte non è soltanto proprio di mondi remoti: se volessimo tradurre la filosofia di Hegel in un'unica frase, potrebbe essere appunto questa<sup>15</sup>.

L'*ars combinatoria* è dunque quella variante dell'*ars memorativa* che le conferisce la capacità, attraverso combinazioni di dati già presenti, di far emergere cose completamente nuove. C'è proprio l'idea di un'emergenza, e quindi di un ulteriore elemento – non dimentichiamo i presupposti da cui siamo partiti – d'indeterminismo. La possibilità che l'*ars memorativa* diventi *ars combinatoria*, trasforma l'*ars memorativa* da pura e semplice ricapitolazione del noto a possibilità di acquisizione dell'ignoto: l'ignoto può emergere dal noto attraverso, per così dire, uno sfondamento di tipo indeterministico.

4. Questo grandioso tentativo, che occupa numerosi secoli, porta, nella prima metà del Cinquecento, all'invenzione di quello che potremmo definire il primo computer. Si chiamava *Theatrum memoriae*, e l'inventore ne fu Giulio Camillo (o Cammillo), professore di retorica all'Università di Padova. Generalmente lo si considera un umanista minore, ma in una storia dell'informatica potrebbe avere un posto d'onore, come ideatore, appunto, del primo computer degno di questo nome, il quale a quanto pare funzionava, anche se non è chiaro esattamente come.

---

<sup>14</sup> Sull'influenza di Averroè – ma degli Arabi in genere – sul pensiero magico medievale e rinascimentale, cfr. P. Zambelli, *L'ambigua natura della magia. Filosofi, streghe, riti nel Rinascimento*, cit., pp. 53-75.

<sup>15</sup> Per lasciare la parola a Hegel stesso, si consideri, tra le infinite citazioni possibili, questo celebre brano della *Scienza della logica*, in cui chi ha un po' d'orecchio sentirà molteplici risonanze di metafisiche e mistiche remote: "Questo movimento spirituale, che dà a sé nella sua semplicità la sua determinatezza, ed in questa dà a sé la sua eguaglianza con se stesso, questo movimento, che è perciò lo sviluppo immanente del concetto, è il metodo assoluto del conoscere, ed insieme l'anima immanente del contenuto stesso" (G. W. F. Hegel, *Scienza della logica*, trad. di A. Moni riv. da C. Cesa, introd. di L. Lugarini, *Prefazione alla prima*



Lo stesso Camillo ci ha lasciato un prospetto grafico di questo *Theatrum memoriae*, una pianta: era concepito, infatti, come un edificio. Dato che sappiamo che stava in una camera della casa di Camillo, evidentemente era costruito in piccolo. Che fosse stato realmente costruito risulta da una lettera di un corrispondente di Erasmo da Rotterdam il quale, appunto scrivendo ad Erasmo, dice di averlo visto. Non dobbiamo pensare a nulla di particolarmente straordinario: verosimilmente era un modellino di teatro costruito in legno, secondo lo stile antico, vitruviano. Quindi, una costruzione semicircolare, divisa in settori a gradinate; queste gradinate a quanto pare erano in realtà dei cassettoni. Ciascuno di questi cassettoni conteneva un rotolino di pergamena, in cui erano state scritte delle frasi tratte dalle opere di Cicerone. Ogni settore era riferito a dei simboli astrologici e cabalistici, e in qualche modo doveva essere possibile, partendo dalla singola nozione, non so se si possa dire dal singolo byte, cioè dal cassettoni con dentro la pergamena con la frase di Cicerone, ricavarne tutte le connessioni possibili, tutte le possibili combinazioni, percorrendo praticamente l'intero scibile.

È chiaro che perché l'oggetto potesse funzionare, dal momento che a quanto pare non era una macchina, non aveva automatismi, occorre necessariamente un soggetto umano in grado di utilizzare la propria personale memoria, ricavando da quest'apparato degli stimoli, delle indicazioni su possibili connessioni. Chiaramente, bisognava già sapere molte cose per interfacciarsi con questo hardware e ricavarne quello che è verosimile che davvero potesse funzionare molto bene, cioè un'accelerazione delle attività di memoria. Piuttosto che doversi immaginare un *locus memoriae* puramente mentale, si poteva interagire con un *locus memoriae* già costruito, fisicamente presente, che bastava guardare. E invece di immaginarsi statue o dipinti di soggetto più o meno impressionante ed emozionante, si poteva ricorrere a quelle frasi di Cicerone, aprendo i relativi cassettoni. Certamente c'era tutto un lavoro mentale che bisognava fare perché la cosa funzionasse, però è perfettamente credibile che funzionasse, che cioè quest'apparato mnemotecnico fosse effettivamente in grado di produrre risultati, e di produrli in maniera fortemente accelerata rispetto alle normali procedure dell'epoca.

Fino a che punto l'ambiziosa pretesa di Camillo di poter da queste combinazioni ricavare nuove nozioni fosse stata realizzata, resta molto dubbio: è probabile che riguardo a ciò il *Theatrum memoriae* funzionasse abbastanza male. Questo era verosimilmente il

limite principale dell'apparato: ed è poi esattamente lo stesso limite del computer, per lo meno del computer finora. Il computer, per adesso, riesce ad immagazzinare e rendere disponibile memoria, in maniera assolutamente non paragonabile a tutti i tentativi del passato, ma non è ancora una macchina capace realmente di pensare, sebbene lo sforzo in atto, che ha ottenuto numerosi seppur non ancora risolutivi progressi, sia proprio quello di farne uno strumento pensante, proprio un cervello elettronico, come una volta si diceva comunemente ed ora – forse perché se ne ha un po' di paura – non si dice quasi più. Ma tale era già l'obiettivo di questi remoti pionieri. Giulio Camillo lo diceva chiaramente, che si trattava di costruire un'*anima artificiale*. In altri termini, l'obiettivo era già l'intelligenza artificiale, forse pensata con più audacia, con meno senso del limite, con più gusto del pericolo, di quanto oggi non sia. Perché in definitiva la grande ambizione di tutto il pensiero magico – per chiamarlo così, ma è solo una convenzione – dell'antichità, del Medioevo e del Rinascimento era né più né meno che acquisire la capacità di creare l'uomo. Di crearlo nuovamente, di riprodurlo, al limite persino di migliorarlo. Il Golem: è questa la grande utopia del pensiero magico<sup>16</sup>. E, per chi pensasse che si tratti di cose fantastiche, poco serie, di cose nel migliore dei casi letterarie, credo che il bel contributo di Giuliana Parotto ci faccia vedere come questa ri-creazione dell'uomo sia, nella prassi quotidiana non soltanto della grande scienza, ma anche nella prassi quotidiana dei media, ad esempio, una cosa non soltanto concepibile, ma in atto.

Noi stiamo facendo appunto questo; per lo meno, stiamo provando a farlo. Stiamo andando, sempre più marcatamente e con sempre maggiori problematici successi – successi che possono anche essere tragedie – verso l'artificializzazione totale dell'umano: che potrà essere forse il superamento dei limiti dell'umano, potrà essere forse l'autodistruzione dell'uomo, ma certamente richiama un complesso storico-culturale di saperi e procedure che non possiamo rinchiudere nell'orizzonte angusto di quella che oggi è la scienza autolegittimata a definirsi tale. Occorrerebbe un poco di sana epistemologia, ed un'epistemologia non troppo naïve: un'epistemologia che prende sul serio Popper<sup>17</sup>, ad esempio, non può andare molto lontano. Occorrerebbe un'epistemologia che abbia un

---

<sup>16</sup> Cfr. M. Idel, *Il Golem. L'antropoide artificiale nelle tradizioni magiche e mistiche dell'ebraismo*, Einaudi, Torino 2006.

<sup>17</sup> Non posso naturalmente approfondire, ma vorrei dire che all'epistemologia popperiana manca del tutto il senso storico, quindi la capacità di comprendere che per identificare la scienza non si possono utilizzare in ogni epoca gli stessi criteri, cioè che i parametri di scientificità cambiano nel tempo, e che il principio di falsificabilità è applicabile solo settorialmente e non può essere ritenuto universale – oltre ad essere storico esso stesso.

minimo di sofisticazione filosofica, diciamo pure, se vogliamo, metafisica, in più. Cioè un'epistemologia in grado di capire che la concezione puramente meccanicistica della scienza è una concezione angusta dal punto di vista della scienza stessa: non da altri punti di vista, per esempio della magia o di una qualche forma di sapere occulto.

Basti pensare che nell'ottica di una scienza di tipo meccanicistico, potremmo dire cartesiana - cioè una scienza che non è nient'altro che una geometria dinamica, una geometria del movimento, e quindi si basa su criteri di scientificità che s'identificano con la misurabilità e la formalizzazione matematica - non è comprensibile, e quindi non dovrebbe essere accettata come scientifica, la teoria della gravitazione universale di Newton. Per i cartesiani, infatti, Newton non era uno scienziato, perché la sua teoria presupponeva l'*actio in distans*, cioè presupponeva una modalità tra le più caratteristiche e qualificanti della magia<sup>18</sup>. L'*actio in distans* è magica, perché non è spiegabile in termini meccanicistici: tant'è vero che Newton, perfettamente consapevole di ciò, ha dedicato tutta l'ultima parte della sua vita ad un tentativo di spiegazione alchimistica della gravitazione universale, perché con la scienza meccanicistica di tipo euclideo-cartesiano non poteva riuscirci. E questo è tuttora un problema aperto. La gravitazione universale è tuttora un enorme punto interrogativo: non è propriamente *spiegata*. Perché, o, in base alla teoria della relatività, si cancella la stessa nozione di *forza* di gravità, e la si trasforma in *curvatura dello spaziotempo*, un concetto completamente diverso, oppure la sola alternativa a cui finora si sia capaci di pensare - per quel poco che mi risulta, e naturalmente è perfettamente possibile, anzi è certo, che io non sappia tante cose - è quella di ipotizzare l'esistenza di fantomatici *gravitoni*, particelle che consentirebbero di spiegare la teoria della gravitazione in termini meccanicistici, cioè in termini euclideo-cartesiani. Ci sarebbe qualcosa di "materiale" che congiunge insieme i corpi e stabilisce legami causali meccanici tra i loro movimenti. Cosa che ad un profano come me appare assai poco sensata, e molto più puerile di qualunque possibile ipotesi "magica" - come potrebbe essere quella einsteiniana. Ma, insomma, se anche una cosa come la teoria della gravitazione universale, su cui tutti siamo d'accordo che è scienza, presenta simili difficoltà, mi pare chiaro che abbiamo bisogno di parametri di scientificità che non sono per nulla soddisfatti da certa sedicente scienza odierna.

---

<sup>18</sup> Cfr. S. J. Tambiah, *Rituali e cultura*, Il Mulino, Bologna 2002 (rist.), p. 98.

Credo di poter dire, in conclusione, che non esiste affatto una statica e sterile contrapposizione tra quella cosa che convenzionalmente chiamiamo magia – ma forse sarebbe il caso di cominciare a pensare a un altro nome – e quell'altra cosa che chiamiamo scienza. Non c'è né una separazione netta e irrimediabile, né tanto meno un rapporto di subordinazione della magia alla scienza, magari come forma sbagliata o primitiva o negativa di essa, come pensava ad esempio Frazer<sup>19</sup>. Forse dovremmo pensare, semmai, l'inverso, e cioè che la scienza, meccanicisticamente intesa, è un caso particolare, una dimensione regionale, della "magia". E questo poi ci aiuterebbe anche a pensare il computer, l'informatica e la rete, ricollegandoli ai loro effettivi, reali, documentati presupposti storici, che sono appunto "magici", che appartengono a quella cosa che convenzionalmente abbiamo chiamato "magia", e non ad altro. O, come forse oggi potremmo provare a pensare, appartengono ad una scienza di tipo *qualitativo*, simbolico-immaginale, capace di utilizzare come forza conoscitiva anche l'emozione. È evidente che nel realizzarne il proposito la scienza *quantitativa* di oggi, con la potenza delle sue formalizzazioni matematiche, ha avuto la meglio, ma probabilmente non ci sarebbe mai riuscita se la scienza *magica* di ieri non avesse costruito l'idea, l'immagine, la figura di un pensiero esteriorizzato, artificializzato, oggettivato<sup>20</sup>. E siccome ho qui davanti un nipotino del *Theatrum memoriae*, mi pare giusto usarlo per rendere onore ai suoi antenati.

---

<sup>19</sup> Cfr., per la celebre tesi della magia come "sorella bastarda", necessariamente falsa, della scienza, J. G. Frazer, *Il ramo d'oro. Studio sulla magia e la religione*, Boringhieri, Torino 1973, vol. I, p. 83. Per una discussione, ben più sofisticata, del tema, cfr. S. J. Tambiah, *Rituali e cultura*, cit., pp. 87-121.

<sup>20</sup> A complicare ulteriormente le cose (per fortuna), può intervenire la considerazione che anche la matematica può essere vista come "magica", come è accaduto continuamente nel corso della sua storia. Nel 1550 la biblioteca di Oxford fu epurata da quasi tutti i libri di matematica, perché si era diffusa la convinzione che figura geometriche e diagrammi potessero essere strumenti di una pericolosa magia "papista": cfr. F. A.



Sesto San Giovanni (MI)  
via Monfalcone, 17/19

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.  
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.  
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione- NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.