

TRA L'INCUDINE E IL MARTELLO: DA EFESTO AL TOUCH SCREEN.

DOI: 10.7413/18281567006

di Luisella Ferrario

Università degli Studi dell'Insubria – Varese, Como

Between the hammer and the anvil: from Hephaestus to touch screen

Abstract

The new technology changes relationship between the humans and the matter. The study of Hephaestus's mythology enables us to make a comparative analysis of the primitive handicraft and actually digital system design. The Greek God of Fire and metallurgy represents also the blacksmith's archetype and he is too the patron of all craftsmen.

The advent of new technologies, such as *software design descriptions* and *touch screen*, have profoundly changed the way we create new objects: the craftsman has been replaced by creative talent or designer and the virtual planning is used in place of a handwork.

The aim of this essay is to make anthropological and symbolic comparison of the archetypal craftsmen and new operating technological system.

Keywords: Information Technology, Hephaestus, Blacksmith, Fire, Alchemy.

*O Hefesto, dal cuore possente, dall'animo forte, infaticabile fuoco
dai raggi lampeggianti, o demone splendente,
lucifero dalle mani robuste, immortale artigiano,
lavoratore, parte del mondo, integerrimo elemento,
il più alto di tutti, che ogni cosa divori e domi e ogni cosa consumi,
o etere, sole, astri, luna, o incorruttibile luce:
ché son queste le membra di Hefesto che appaiono ai mortali.*

*Tu possiedi ogni cosa, ogni città ed i popoli tutti,
tu dimori nei corpi dei mortali, felice e potente.
Ascolta, o beato: io ti invito alle sacre libagioni,
affinché tu assista sempre benigno alle opere liete;
estingui la furibonda follia del fuoco indomito
e nei nostri corpi conserva la fiamma della natura*

Inni Orfici, 'A Hefesto', LXVI

A partire dalla seconda metà del XX secolo il rapporto dell'uomo con la materia ha subito un graduale, ma evidente, processo di liofilizzazione. Si allude al progressivo prosciugamento elementale¹ messo in atto dalla rivoluzione informatica che ha via via rinforzato le interfacce con cui vengono gestite e filtrate tanto le conoscenze e le relazioni interpersonali – da quelle affettive e ricreative a quelle sociali e lavorative – quanto le attività creative connesse alla progettazione e alla realizzazione di oggetti, siano essi artistici o di uso pratico e quotidiano.

Di queste ultime si occuperà e s'interrogherà la presente analisi.

Un fenomeno articolato, se si pensa alla complessità delle implicazioni ontologiche, mistiche e sacrali dell'artigianato delle origini. Nelle pratiche tradizionali l'esperienza diretta sulla materia era posta al centro dell'azione. E l'*humus* umido e selvaggio del mondo era il luogo in cui l'uomo sperimentava l'incontro sia con le sostanze elementali, sia con l'essenza archetipica del creato, ossia, in termini junghiani, con le immagini arcaiche primigenie (*urtümliches Bild*) dell'inconscio collettivo². In tale contesto, l'aspetto empirico non era mai disgiunto da quello sacro³. Ogni atto

¹ Ci si riferisce alla Terra, all'Acqua, al Fuoco e all'Aria, vale a dire ai quattro elementi originari della Natura.

² Cfr. C. G. Jung, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, trad. it. di E. Schazen e A. Vitolo, Bollati Boringhieri, Torino, 2002, pp. 15 ss.

³ Con il termine sacro s'intende «una manifestazione complessa assolutamente ierofanica (definizione generale che indica la tautologia più totale del rivelato, la manifestazione di per se stessa o che si dà da sé) o, se vi si trova un riferimento specifico a divinità che si rivela, teofanica. Il sacro è dunque rivelativo, ciò che esso esprime è dato, è rivelato, voluto e manifestato direttamente dalla divinità, e ciò ne attesta l'origine e la sostanza numinosa.[...] La sua natura è prettamente simbolica, e perciò esso è, prima di tutto, una tipica espressione del mondo immaginale. In sintesi, il sacro si connota per: natura rivelativa, visione e spiegazione della realtà, concezione dell'esistenza come totalità

tesseva una fitta rete di corrispondenze tra l'umano e il divino, tra la materia e lo spirito, tra la Terra e il Cielo. I metalli, piegati dalle mani dei fabbri, le argille, modellate e penetrate dalle dita dei vasai, restituivano, di rimando, ai corpi degli artigiani le impronte digitali del *mysterium tremendum et fascinans* del Numinoso⁴. Un gioco di calchi vicendevole tra materia e corpi. Reciprocità, a tratti violenta e feroce, nella quale si compiva un perpetuo movimento di andata e ritorno dell'Essere: «vere e proprie catabasi e anabasi verso l'Assoluto»⁵, direbbe Wunenberger. Emergeva, dunque, la dimensione ontologica del fare, radicata negli abissi della materia e congiunta alle vette dello spirito. Un lavoro nobile, quanto misterioso, di immersione e di resurrezione, di discese e di salite. La potenza delle forze caotiche, umbratili e a-razionali della materia creava stupore e timore, meraviglia e tremore, e intanto scolpiva le mani degli artigiani di calli e di ferite. Dolore misto a piacere: i graffi della materia a fronte dell'incanto della creazione. La progettazione non era mai disgiunta dall'azione. E l'azione si collocava in una dimensione mitico-rituale. Così, in ogni gesto, la pelle si faceva attraversare dagli umori del fango ed entrava in comunione non solo con i sentori ormonali della materia, ma anche con le divinità che la abitavano. Un fare avventuroso, caldo, come le pieghe magmatiche della fenomenologia cosmica in cui affondavano tanto le membra del fabbro, quanto le gambe del minatore e le braccia dell'agricoltore.

cosmica, centralità determinata dalla presenza di un *axis mundi*, ritualità» (G. M. Chiodi, *Propedeutica alla simbolica politica I*, FrancoAngeli, Milano, 2006, p. 49).

⁴ «Così Rudolf Otto chiamò la coscienza di un *mysterium tremendum* cioè di qualcosa di misterioso e terribile che ispira timore e venerazione: coscienza che sarebbe la base dell'esperienza religiosa dell'umanità» (Numinoso in N. Abbagnano, *Dizionario di filosofia*, Utet, Torino, 2001, p. 770). «Rudolf Otto [...] ritiene indisgiungibili – anzi una cosa solo – il Sacro e il numinoso, definisce quest'ultimo come un che di inaccessibile alla comprensione razionale: un *arretton*, un ineffabile che coincide con uno “stato d'animo”. Sicuramente, rappresenta una sorta di incontrovertibile, caotico, sconvolgente ed incontrollabile “stato di possessione” – lo si potrebbe considerare come del tutto coincidente con il totale dominio dell'inconscio collettivo sull'individuo – di cui nulla si può dire: sfuggendo completamente ad ogni dimensione di riflessione razionale» (C. Bonvecchio, *Esoterismo e massoneria*, Mimesis, Milano, 2007, p. 133). Per approfondimenti R. Otto, *Il Sacro. L'irrazionale nell'idea del divino*, trad. it di E. Bonaiuti, Feltrinelli, Milano, 1966, p. 17 cit. in C. Bonvecchio, *Esoterismo e massoneria, op. cit.*, p.133. Giulio Maria Chiodi considera il Numinoso un «fattore originario comune tanto ai fenomeni che definiamo religiosi quanto al sacro» (G. M. Chiodi, *Propedeutica alla simbolica politica I, op. cit.*, p. 47). Sulla differenza – dall'autrice condivisa – tra il religioso e il sacro, Chiodi afferma: «Il religioso è un'espressione congiunta della coscienza e dell'inconscio che, in virtù della sottile ragionevolezza che accompagna tutte le consuetudini, possiamo considerare quasi una forma di sacro attenuato; ma meglio ancora è un'esperienza sentimentale-costumale che attesta non già il sacro, ma l'esigenza del sacro e di un collegamento con ambiti, potenze e potenzialità appartenenti ad ordini superiori a quelli disponibili nelle contingenze abituali». Nella religione, dunque, ritroviamo, essenzialmente, due concetti fondamentali: il primo è la dipendenza del dogma a principi di riferimento etico-morali; il secondo è la fede, che si traduce in una serie di comportamenti conformi a un insieme di consuetudini che si traducono in precetti (cfr. *op. cit.*, p. 48).

⁵ J.J. Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, trad. it. di S. Arecco, Einaudi, Torino, 1999, p. 234.

Con l'avvento delle tecnologie informatiche si assiste a un sostanziale spostamento di ordine ontologico. Un mutamento essenziale, le cui radici si possono rintracciare tanto nella *distanza tra progettazione e azione* (intesa come lavorazione pratica e diretta della e sulla materia), quanto nella *sovrapposizione tra ideazione e percezione*. Insomma, oggi, a fronte dell'allontanamento dalla sostanza elementale e viva del mondo, si verifica la coincidenza assoluta, immediata e simultanea, della progettazione con la percezione⁶, anche se prevalentemente circoscritta all'ambito visivo. Un divario singolare quello con la materia, se si pensa che si esprime in una paradossale e ossimorica convergenza. Le tecnologie informatiche, infatti, rendono, contemporaneamente, invisibile il reale (tangibile, fisico e concreto) e visibile il virtuale (ideale, simulato e potenziale). All'interno di questa dinamica antitetica e contraddittoria l'assenza della materia non si avverte. Anzi: i *software design descriptions* garantiscono la percezione immediata degli oggetti. Di tutti gli oggetti: da quelli necessari a quelli voluttuari, dalle automobili ai capi d'abbigliamento, dagli accessori per la casa alla struttura stessa degli edifici. Ma a due condizioni: la prima è la conoscenza, la seconda è l'osservanza devota dei linguaggi di programmazione. Linguaggi senza voce, ma dispotici e direttivi, strutturati su alfabeti binari e basati su logiche formali che (s)piegano le idee (e le azioni del fare antico), utilizzando una sintassi rigorosa, le cui proposizioni, tradotte in stringhe, convertono le istruzioni in immagini. È così che gli oggetti appaiono e scompaiono, a comando, sui *displays* e sui terminali dei creativi. Una categoria professionale in continua espansione, che non comprende solo i grafici e i *designers*, ma anche gli architetti e i parrucchieri, gli ingegneri e gli imbianchini, gli stilisti e i falegnami. Tutti creativi grazie alla crescente portabilità e all'estrema efficienza dei *software* di nuova generazione, dalle interfacce grafiche sempre più semplici, intuitive e, dunque, facilmente fruibili. Massima garanzia di accesso, dunque. Anteprime nitide e pulite, ad alta concentrazione di *pixel*. Immagini fedeli, nella loro veste grafica tridimensionale, alle loro future (probabili, ma non certe) sembianze concrete. È così che la nascita virtuale anticipa quella reale, la percezione precede la concretizzazione e la visione coincide con l'ideazione. Ma tutto avviene, rigorosamente, lontano dalla materia e nel quasi totale immobilismo dei corpi. Si

⁶ L'immagine dell'oggetto restituita dalle tecnologie informatiche è radicalmente diversa rispetto a quella fotografica e iconica. Innanzitutto per la possibilità offerta dalle nuove tecnologie di mostrare l'oggetto in movimento e, dunque, da più punti di vista in dinamica successione. E poi anche perché – a differenza, in particolare, del disegno – l'immagine computerizzata, oltre a essere maggiormente fedele a quella reale, consente di zoomare sui dettagli, ampliando esponenzialmente il grado di visibilità.

lavora seduti. Le dita sfiorano gli schermi, rendendo gli oggetti fluidi, fluttuanti, proteiformi: li modificano, li ribaltano e li girano, li aprono e li moltiplicano, come fossero d'argilla. E il tutto, rigorosamente, senza sporcarsi le mani.

Da queste ultime riflessioni emerge un'altra coppia di elementi significativi. *In primo luogo*, all'assenza concreta e attuale della materia corrisponde la possibilità, potenzialmente infinita, della sua rigenerazione virtuale. *In seconda istanza*, l'azione muscolare e sanguigna del gesto collassa in una catena di elaborazioni razionali tradotte in linguaggi astratti, dove i vincoli logici non trattengono più alcuna relazione empirica. Si delinea così uno scenario creativo in cui prevale il pensiero logico-razionale di tipo segnico, le cui rappresentazioni virtuali aprono a un immaginario che rivela l'Essere «nella stessa passività originaria del suo investimento»⁷ non solo corporeo, ma anche spirituale. Un'inerzia fisica (e metafisica) a cui risponde la resistenza dei progetti a materializzarsi: gli oggetti piroettano sugli schermi, mutando di colore, di dimensione, arricchendosi di dettagli, di particolari, condannati a uno stato di miglioramento permanente, decretato dall'irresistibile possibilità di modifica, di ritocco, di *lifting*. La precarietà dell'oggetto, «sempre perfettibile e migliorabile»⁸, si riflette in un'instabilità ontologica, confermata dalla provvisorietà (e dall'incertezza) di un continuo divenire senza meta, a scapito della stabilità e della solidità dell'Essere. Si assiste così a una sorta di danza macabra che rivela la fatica (quasi l'incapacità) delle idee a cristallizzarsi in oggetti materiali che possano, finalmente, decretare la loro nascita definitiva e certificare la loro presenza reale. Probabilmente perché i laboratori tecnologici (sterili, freddi, razionali) della gestazione sono tanto lontano dal terreno *tremendum et fascinans* (duro e morbido, cangiante e ribollente) della Vita.

Per questo, forse, il venire al mondo delle cose spesso sancisce, anche, la loro fine. Lo dimostra la vita breve e transitoria degli oggetti contemporanei, condannati al dogma consumistico dell'«usa e getta». L'ambiente della progettazione tecnologica – tanto lontano dal fermento cangiante della vita – rende, di fatto, le opere dell'antico artigiano prodotti di consumo, che non hanno la forza né di reggere il confronto, né di far fronte all'impatto con le energie elementali – incalcolabili e imprevedibili – dalla Natura. Così l'innesto dell'oggetto-prodotto nel tessuto del mondo risulta

⁷ *Op. cit.*, p. 244.

⁸ P. Bellini, *Mitopie tecnopolitiche. Stato-nazione, impero e globalizzazione*, Mimesis, Milano, 2011, p. 55.

traumatico, doloroso e, spesso, addirittura letale. L'incanto della metamorfosi virtuale pare essere inversamente proporzionale allo sgomento, denso di angoscia e di orrore, con cui si assiste (non accettandoli) ai cambiamenti imposti dalle leggi della Natura. Leggi non solo biologiche, ma anche alchemiche – come si avrà modo di evidenziare nel prosieguo della trattazione – scandite sia dallo scorrere del tempo sia dall'impatto con il corpo vivo della materia elementale, in tutte le sue sfumature sensoriali.

Nelle anteprime (*previews*) virtuali, non c'è alcuna traccia empirica. Gli oggetti-prodotto sono costruiti su *textures*, la loro vera (e sola) anima. Oggetti scheletrici, generati da algoritmi matematici, fondati su linguaggi appiattiti su codici di programmazione tecnologici, tesi a tradurre le azioni in *consecutio* sintattiche binarie, scandite da sequenze numeriche, a tempo di *bit*⁹. Un linguaggio distante dalla «procedura archeologica»¹⁰ dell'artigiano arcaico, attenta a decifrare le impronte vitali della materia per «ricongiungersi al tessuto cosmico (ierofanico), onirico e poetico»¹¹ del cosmo. Pare evidente la divaricazione cartesiana tra *res cogitans* e *res extensa* e la «scissione tra *verba* e *res*»¹². In questa frattura trionfa il dire sul fare, il segno (convenzionale, artificiale e transitorio) sulla natura intima delle cose¹³, private di senso e di sensi.

Gli schermi tecnologici, infatti, immergono in un mondo iper-connesso, che straripa di immagini e di sonorità, impermeabili alle vibrazioni vitali del cosmo. Sembra quasi che l'ampia generosità di accesso a informazioni e la vasta possibilità di condivisione di contenuti (personali, ideologici, professionali) abbiano un prezzo da pagare. E il prezzo è il confinamento del mondo virtuale in un

⁹ In questo contesto il termine *bit* è inteso sia come *binary information unit*, cioè la quantità minima e di base dell'informazione informatica, sia come *binary digit*, ossia la cifra binaria – 0 (zero) e 1 (uno) – con cui si costruisce l'informazione computerizzata.

¹⁰ Cfr. P. Ricoeur, *Dell'interpretazione*, trad. it. di E. Renzi, Il Saggiatore, Milano, 1966, p. 27 cit. in P. Mottana, *L'opera dello sguardo. Braci di pedagogia immaginale*, Moretti & Vitali, Bergamo, 2002, p. 35.

¹¹ *Ibidem*.

¹² J.J. Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, *op. cit.*, p. 175.

¹³ Cfr. *op. cit.*, p. 173. Riferendosi alla pittura, intesa come immagine-segno, cioè come «un segno al quale assegniamo il compito di rappresentare il reale senza tuttavia prestargli un linguaggio immanente» (*ibidem*), Wunenburger afferma: «Lo spazio pittorico non esprime più la natura intima delle cose, se mai la rimpiazza con dei sostituti d'altra natura, degli artefatti inventati dall'uomo, che permettono di ricavare delle equivalenze e dunque di rappresentare convenientemente le cose stesse, con un grado di verosimiglianza comunque sufficiente per riconoscerle. Per cui, secondo la nuova concezione nominalistica del linguaggio, le parole non hanno in genere rapporto di specie o di genealogia (lingua naturale) con ciò che designano, cosicché le immagini dipinte dispongono forme e colori in un ordine convenzionale, che consente soltanto di manifestare l'apparenza di ciò che rappresentano» (*op. cit.*, pp. 173-174). Un discorso analogo si può fare per l'immagine-segno digitale.

universo audio-visuale, a cui è precluso l'accesso ai sentori ormonali e alle tonalità erotiche della materia. Perciò alla fitta trama di connessioni fa da contraltare il mutismo tattile, alla munificenza visiva fa eco la cecità olfattiva e alla disponibilità acustica il silenzio gustativo.

Pare così che la tecnologia, oggi, non sappia dare risposte alla democrazia dei sensi.

Si potrebbe obiettare che è evidente, addirittura lapalissiano, il fatto che i *monitor* blocchino, inequivocabilmente, i sentori della materia, che appare e scompare, scivolando sugli schermi, inodore e insapore, al ritmo di *clic*, sempre più leggeri, lenti, carezzevoli, basti pensare alle recenti tecnologie *touch screen*. Ma le censure non sono mai innocenti. Così come le prassi non sono mai prive di conseguenze simboliche. Nella fattispecie le mutilazioni sensoriali (e cinetiche) imposte dalle tecnologie informatiche, si riflettono nell'immaginario collettivo e ridisegnano una nuova antropologia, sempre più lontana dal *Mythos*¹⁴ e sempre più dipendente dalle macchine, figlie del *Logos*¹⁵, principe demiurgo della razionalità.

Il passaggio dalle tecniche manuali alle tecnologie digitali comporta un evidente sbilanciamento ontologico, che si esprime in un *Logos* totalmente sganciato dal *Caos*, dove fermenta la materia allo stato puro¹⁶. È abissale, insomma, la distanza tra pensiero (*Logos*) e materia (*Caos*). Una distanza oceanica, capace di colonizzare gli oggetti che – come si è avuto già modo di evidenziare –

¹⁴ Con il termine *Mythos* si fa riferimento a «qualcosa che si manifesta tra l'intelligibile e il sensibile, esso esprime la totalità» (P. Bellini, *Autorità e potere. Tecnologia e politica: dagli incubi di Prometeo ai sogni di Artù*, op. cit., FrancoAngeli, Milano, 2001, p. 30). Poiché il *Mythos* si colloca tra la dimensione materiale-corporea e quella mentale- astratta presenta evidenti analogie con il *mundus imaginalis* che viene così definito da Henry Corbin: «Il *mundus imaginalis* è il luogo, e di conseguenza il mondo in cui *hanno luogo* e il *loro luogo* non solo le visioni dei profeti, le visioni dei mistici, gli accadimenti visionari attraverso cui passa ogni anima umana al suo *exitus* da questo mondo, gli accadimenti della Resurrezione minore e della Resurrezione maggiore, ma anche le gesta delle epopee eroiche e delle epopee mistiche, gli atti simbolici di tutti i rituali d'iniziazione, le liturgie in genere e i loro simboli, la *composizione del luogo* nei diversi metodi di orazione, le filiazioni spirituali la cui autenticità esula della documentazione degli archivi, come pure il processo esoterico dell'Operazione alchemica, a proposito della quale il primo Imān degli Sciiti ha potuto dire: *L'alchimia è sorella della profezia*» (H. Corbin, *Corpo spirituale e Terra celeste*, trad. it. di G. Bemporad, Apelphi, Milano, 1986, pp. 17-18 cit. in P. Bellini, *Autorità e potere. Tecnologia e politica: dagli incubi di Prometeo ai sogni di Artù*, op. cit., p. 29). «Nel *Mythos* esistono i simboli, le leggende, le fiabe, l'inconscio in atto come *ἐνέργεια*, come manifestazione visibile e dinamica delle proprie strutture potenziali» (op. cit., p. 22).

¹⁵ Con il termine *Logos* si intendono «tutte le attività dell'intelletto raziocinante di cui fanno parte tanto il principio d'identità, di non-contraddizione e del terzo escluso, quanto le strutture linguistiche, la relazione di causa-effetto, i principi matematici ecc. Tutto quello che pertiene, in sintesi, all'attività razionale, alla capacità di fornire schematicamente un'interpretazione bene ordinata della realtà, compresa la possibilità di sviluppare le tecniche di trasformazione della materia» (*ibidem*).

¹⁶ Cfr. op. cit., p. 21. Con *Caos* si fa riferimento a «ciò che viene sentito immediatamente dai sensi e dall'istinto, non soggetto ad alcuna interpretazione, né ad alcuna elaborazione cosciente. Sotto tale denominazione vanno considerate, per esempio, tanto le semplici sensazioni del caldo e del freddo o della luce e del buio quanto la paura, il piacere, il desiderio sessuale, l'inconscio come struttura potenziale [...]» (op. cit., pp. 21-22).

collassano alla nascita. È come se il reale non reggesse al *déjà vu* virtuale. Allora *Mater Materia* si fa violenta, esprimendo la potenza uroborica del corpo archetipico femminile¹⁷ che, direbbe Neumann, distrugge, e divora, il figlio (il prodotto virtuale) partorito dal solo Padre: il *Logos*. Un figlio che non è stato fecondato (e plasmato) nella materia-madre non potrà essere accolto a lungo nel suo grembo elementale. Ecco allora che la sua esistenza è condannata a ‘durare’ solo il fugace tempo di una stagione o di una moda: proprio come gli oggetti della contemporaneità.

Se, invece, si riflette sull’universo mitico e sulle pratiche rituali connesse alle attività creative, manuali e artigianali della tradizione, il rapporto con la materia viva e pulsante del mondo appare palese, oltre che necessario. Ne sono esempio gli dèi fabbri che, sia nella mitologia occidentale sia in quella orientale, intrattengono con la materia un rapporto non solo di carattere empirico-sperimentale, ma anche di ordine mistico-spirituale. Ciò emerge chiaramente nel mito di Efesto: fabbro del Pantheon greco, dio del fuoco, della tecnica e dei metalli.

Dèi fabbri: tecniche umane, poteri divini

Nel mitologema di Efesto, Vulcano presso i romani, è inscritta la vocazione artigianale delle origini. Il mito mette in risalto i tratti salienti del rapporto arcaico dell’uomo sia con la materia, sia con la tecnica. Per questa ragione sono stati scelti alcuni episodi che aiutano a delineare, in una prospettiva *immaginale*, le implicazioni fisiche e metafisiche del fare prescientifico, che saranno d’aiuto per comprendere meglio gli orizzonti simbolici delineati dalle pratiche tecnologiche digitali.

Efesto, archetipo del fabbro e Signore del Fuoco¹⁸, compie un percorso di immersione e di elevazione che attraversa tutti gli elementi, gli strati (e gli stati) della materia fisica e psichica: un movimento discendente e ascendente, suggellato dalle sue opere.

Alla nascita, la madre, Era, infastidita per aver partorito un figlio debole e gracile, lo rifiuta e lo getta dall’Olimpo¹⁹. Le correnti d’Aria lo consegnano alle Acque del mare, dove viene ospitato dalla

¹⁷ Per approfondimenti sul concetto di Uroboros vedi E. Neumann, *Storia delle origini della coscienza*, trad. it. di L. Agresti, Astrolabio, Roma, 1978, pp. 27 ss.

¹⁸ Eliade chiama “signori del fuoco” i fabbri, i vasai e gli alchimisti, cioè coloro che, per aver scoperto gli agenti della trasmutazione, sono in grado di determinare il passaggio di stato della materia non solo fisico, ma anche alchemico (cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e dell’alchimia* trad. it. di F. Sircana, Bollati Boringhieri, Torino, 2013, pp. 69 ss.).

¹⁹ Si fa riferimento alla narrazione mitica in R. Graves, *I miti greci*, trad. it. di E. Morpurgo, Longanesi, Milano, 2012, p. 76 e a Omero, *Iliade* I-XVII.

neraide Teti, madre di Achille, e da Eurinome, la «Dea di Tutte le Cose»²⁰. Nella caduta Efesto incontra, in termini junghiani, la duplice essenza del femminile, che si esprime nell'archetipo della Grande Madre e nel volto bicipite sia della materia, sia dell'inconscio. Il profilo violento del femminile si rintraccia nel rifiuto uterino di Era che, dopo averlo espulso, ripudia il figlio neonato, buttandolo in mare. L'aspetto accogliente, invece, riposa nelle Acque profonde e feconde del mare abitate dalle dee delle Acque, dove, in una grotta sottomarina, Efesto installa la sua prima fucina. Lì, negli abissi, forgia splendidi monili, che dona a Teti e a Eurinome, in segno di riconoscenza. Grazie a questi *gioielli*, una spilla nella fattispecie, la *descensio ad inferos* si risolve in una *ascensio ad superos*. Il fermaglio prezioso – puntato sugli abiti di Teti e notato da Era – rinsalda il rapporto tra Efesto e la madre, che lo riconduce sulla cima dell'Olimpo. Nell'atto creativo del profondo (marino, acquatico, inconscio) il gesto del fabbro primordiale si traduce, dunque, in atto alchemico. Attraverso la lavorazione dei gioielli, metafora dell'oro, il dio greco emula non solo l'opera demiurgica della creazione, ma anticipa anche la maturazione naturale dei metalli. Nella tradizione ermetica antica, infatti, l'alchimista stringe un patto fraterno con la Natura, aiutandola ad accelerare la trasmutazione e la maturazione suprema dei metalli in oro²¹. Così «la fabbricazione degli oggetti (equivale)²² a un parto»²³ e, per analogia, l'opera del fabbro-alchimista può essere assimilata a una nascita, a una risurrezione, a una lievitazione, a un accordo celeste, che ben si esprime nel ritorno

²⁰ Si riporta la parte iniziale del mito pelasgico della creazione da cui emerge, da un lato, la potenza generativa del *Caos* e, dall'altro, la forza germinativa dell'Acqua e dell'Aria. «a) All'inizio Eurinome, Dea di tutte le cose, emerse nuda dal Caos e non trovò nulla di solido per posarvi i piedi: divise allora il mare dal cielo e intrecciò sola una danza sulle onde. Sempre danzando si diresse verso sud e il vento che turbinava alle sue spalle le parve qualcosa di nuovo e di distinto; pensò dunque di iniziare con lui l'opera della creazione. Si voltò all'improvviso, afferrò codesto Vento del Nord e lo soffregò tra le mani: ed ecco apparire il gran serpente Ofione. Eurinome danzava per scaldarsi, danzava con ritmo sempre più selvaggio finché Ofione, acceso di desiderio, avvolse nelle sue spire le membra della dea e a lei si accoppiò. Ora il Vento del Nord, detto anche Borea, è un vento fecondatore; spesso infatti le cavalle, accarezzate dal suo soffio, concepiscono puledri senza l'aiuto di uno stallone. E così anche Eurimone rimase incinta. b) Subito essa, volando sul mare, prese la forma di una colomba e, a tempo debito, depose l'Uovo Universale. Per ordine della dea, Ofione si arrotolò sette volte attorno all'uovo, finché questo si schiuse e ne uscirono tutte le cose esistenti, figlie di Eurinome: il sole, la luna, i pianeti, le stelle, la terra con i suoi monti, con i suoi fiumi, con i suoi alberi e con le erbe e le creature viventi» (R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 21). Cfr. Plinio, *Storia Naturale* IV 35 e VIII 67; Omero, *Iliade* XX 223. Frammenti del mito pre-ellenico si trovano in Apollonio Rodio, *Argonautiche*, I 495-505 e negli *Scoli a Licofrone* di Tzetze, 1191 cit. in R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 21.

²¹ Cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e dell'alchimia*, op. cit., p. 46. «La trasmutazione “naturale” dei metalli in oro è inscritta nel loro destino. In altri termini, la Natura tende alla perfezione» (*ibidem*).

²² Il tempo del verbo (indicativo presente) è stato modificato rispetto al testo originale che era all'indicativo imperfetto (equivaleva).

²³ *Op. cit.*, p. 67.

olimpico di Efesto. Ritorno che si risolve, anche, con la riconciliazione materna. La genesi acquatica e la simbologia ascensionale del gioiello si ritrovano anche nella religione vedica. Negli antichi testi sacri induisti il gioiello, infatti, oltre a essere un attributo di Vishnu, è «il tesoro dell'oceano, è nato dalle acque, ha percorso tutti i gradi di elevazione della materia, simbolo di Atmâ, Spirito Universale, nelle sue manifestazioni brillanti, luminose»²⁴. È palese, da quando sinora detto, il rapporto simbolico intrattenuto dagli oggetti preziosi sia con la materia, sia con lo spirito. Ed è proprio la mutua compenetrazione dei livelli superiori con quelli inferiori dell'Essere che conferisce ai monili forgiati da Efesto – come del resto a tutte le sue opere: dalle folgori di Zeus allo scudo di Achille, dal carro di Elio all'elmo e ai sandali alati di Hermes – poteri magici²⁵ in grado di modificare radicalmente gli eventi.

L'essenza spirituale del dio greco emerge, ed è ribadita ulteriormente, dai doni della madre. Era non solo dà in sposa Afrodite a Efesto, ma, soprattutto, allestisce per lui una «splendida fucina, con venti mantici che (soffiano)²⁶ giorno e notte»²⁷. Il *mantice*, utilizzato per rinvigorire il Fuoco, convalida la natura ascetica dell'opera del fabbro. L'appartenenza alla costellazione simbolica aerea dell'attrezzo è provata tanto dal suo impiego quanto dal ritmo, di ispirazione e di espirazione, alla base del suo meccanismo di funzionamento: «produce il *soffio*, simbolo della vita, e particolarmente della vita spirituale»²⁸.

Come si può notare, il mito di Efesto è caratterizzato da un potente dinamismo che si esprime sia nella diversificazione della produzione artistica (armi, gioie, lacci, carri, sandali, persino fanciulle

²⁴ *Gioiello* in J. Chevalier - A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. I, trad. it. di M. G. Margheri Pieroni, L. Mori e R. Vigevani, Bur, Milano, 2010, p. 513.

²⁵ In riferimento ai poteri magici e religiosi dei fabbri nel continente africano vedi M. Eliade, *Arti del metallo e dell'alchimia*, op. cit., p. 78. «[...] si ritiene che il Fabbro mitico abbia introdotto le tecniche necessarie alla coltura del suolo, e di fatto egli è divenuto un Eroe civilizzatore, un collaboratore dell'opera divina della creazione. Il fabbro è legato alla terra sacra, come anche i vasai e le donne che scavano la terra alla ricerca dell'oro, e in diversi contesti, nell'area culturale dell'Alto Niger, per esempio, le donne dei fabbri con vasaie della tribù» (*ibidem*). Nel matrimonio tra fabbri (demiurghi del Fuoco) e vasaie (artefici della Terra) si può individuare un'evidente componente erotica di impronta elementale che, a livello simbolico, può essere letta come unione ierogamia tra il Fuoco celeste e la Terra Madre.

²⁶ Il tempo del verbo (indicativo presente) è stato modificato rispetto al testo originale che era all'indicativo imperfetto (soffiavano).

²⁷ R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 76.

²⁸ *Mantice* in J. Chevalier - A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. II, trad. it. di M. G. Margheri Pieroni, L. Mori e R. Vigevani, Bur, Milano, 2010, p. 67.

meccaniche...), sia negli attributi – costitutivi, pratici, simbolici – degli attrezzi utilizzati e sia nella peculiarità delle tecniche adottate nella lavorazione dei metalli: dalla fusione (fisica) alla trasmutazione (alchemica). Alla fonte di tale vivacità dinamica si colloca il perpetuo peregrinare del dio greco tra Cielo e Terra: dal Cielo di Era al mare di Teti ed Erinome; dagli abissi oceanici alle vette olimpiche. Un percorso reiterato che viaggia sulla linea dell'*axis mundi*, rinvigorendo il patto d'alleanza tra il Fuoco celeste e i metalli terrestri²⁹. Un'alleanza che conferisce all'attività del fabbro mitico, e archetipico, poteri soprannaturali. E sono proprio l'intesa e il connubio della materia con lo spirito ad assegnare a ogni sua azione e a ogni suo gesto un vincolo di totalità, che trasmette poi a tutti gli oggetti da lui forgiati, rendendoli magici. Il movimento replicato, ascendente e discendente rimanda, inoltre, alla distillazione alchemica. Ogni passaggio, infatti, fortifica il carattere di totalità che caratterizza l'archetipo del fabbro-artigiano di cui Efesto è espressione. Totalità che, si ribadisce, dona facoltà esoteriche e poteri magici a tutte le sue opere.

Il brevissimo soggiorno del dio greco sull'Olimpo, dopo la riappacificazione con la madre, conferma il nomadismo verticale del fabbro delle origini. Efesto, infatti, non condividendo la scelta di Zeus di punire la ribellione di Era, viene gettato nuovamente a Terra, questa volta dal padre degli dei³⁰. Il mito racconta che plana nell'Aria per un'intera giornata prima di atterrare nell'isola di Lemno, nel cuore del Mar Egeo. L'impatto con il suolo è violento, come del resto il contatto della materia sulla pelle dell'artigiano è spesso duro, graffiante, a tratti doloroso, addirittura feroce, brutale. Efesto si spezza entrambe le gambe e diventa zoppo³¹, ma ciò non gli impedisce di risalire nuovamente le pendici dell'Olimpo, questa volta con il benessere di Zeus e con il sostegno di un paio di stampelle dorate. Questa vicenda mette in luce un passaggio simbolico significativo che evidenzia la natura sovrana di Efesto, spesso assimilato alla tradizione dei Re Sacri. Nella mitologia greca, infatti, numerosi sono gli esempi di sovrani che si gettano o che sono gettati da alture. Basti

²⁹ Cfr. C. Bonvecchio, *Esoterismo e massoneria*, op. cit., p. 265.

³⁰ «Efesto si era riconciliato del tutto con Era, tanto che osò rimproverare Zeus per averla appesa al cielo quando essa si era ribellata. Ma gli sarebbe convenuto tacere, poiché Zeus infuriato lo scagliò giù dall'Olimpo una seconda volta. Precipitò nell'aria per un giorno intero e toccando terra sull'isola di Lemno si fratturò ambedue le gambe; benché fosse immortale, era rimasta ben poca vita nel suo corpo quando gli isolani lo raccolsero. In seguito, ritornato sull'Olimpo col perdono di Zeus, poté camminare soltanto con l'aiuto di grucce d'oro» (R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 76). Cfr. Omero, *Iliade*, I 586-594.

³¹ Anche in alcune tradizioni scandinave e dell'Africa occidentale il dio fabbro è zoppo. Inoltre, nelle civiltà primitive spesso i fabbri più abili venivano azzoppati per evitare che passassero alle tribù nemiche (cfr. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 77).

pensare, a titolo d'esempio, alle vicende mitiche di Cefalo, di Ifito, di Talo o di Scirone³². La sovranità di Efesto è ulteriormente avvalorata dall'uso delle grucce, a cui sono attribuite virtù regali. Al di là della funzione meramente pratica di sostegno e di aiuto nella deambulazione, nelle tradizioni arcaiche le stampelle dorate vengono usate per sollevare da terra i talloni sacri dei re³³, ribadendone l'investitura e la natura divina³⁴.

Le narrazioni riferite alla parabola esistenziale di Efesto – di cui si è fatto solo qualche cenno – accomunano il dio greco alla figura del sovrano mago³⁵, del sacerdote alchimista e dell'eroe civilizzatore. Dai passaggi mitici sinora esaminati emergono, inoltre, numerosi attributi che lo rendono assimilabile, a pieno titolo, all'archetipo dell'artigiano-fabbro. In quanto tale il suo *modus operandi* risulta radicalmente distante dalle procedure computerizzate contemporanee, che hanno come protagonista la figura professionale del creativo. Numerosi i fattori che contraddistinguono i due modi di procedere e di agire. Innanzitutto nell'attività di Efesto si rileva – e si compie – un'unità profonda tra il fare concreto e la duplice essenza (ospitale e feroce, accogliente e violenta) della vita, a fronte della distanza abissale dalla materia elementale delle attuali pratiche informatiche di progettazione. In Efesto, poi, la progettazione coincide con la creazione: l'idea non è mai disgiunta dal gesto pratico e concreto, a differenza del fare tecnologico che è scisso (profondamente ferito) tra idea e azione, condannato a un taglia-incolla patologico, imploso tra percezione audio-visiva e sensazione ferina (tattile, gustativa, olfattiva), deflagrato tra virtuale e reale. Nel dio greco, al contrario, vige una comunione intima tra gesto e materia. Egli, pertanto, intreccia un dialogo profondo, epidermico con tutti gli elementi della natura, cercando di carpirne i

³² Cfr. *ibidem*. Cefalo si gettò dal capo di Leucade, nelle isole Ionie (cfr. Apollodoro, II 4 7; Strabone X 2 9 e 14 cit. in R. Graves, *I miti greci, op. cit.*, pp. 272-273). Ifito fu gettato da Eracle dalla torre più alta di Tirinto (cfr. Sofocle *Le Trachinie* 271 cit. in R. Graves, *I miti greci, op. cit.*, p. 480). Talo, inventore secondo la mitologia greca della ruota da vasaio e del compasso, fu gettato da Dedalo, geloso per la sua fama, dalla sommità di un tempio di Atena (cfr. Fulgenzio, *Miti* III 2; Primo Mitografo Vaticano, 232; Secondo Mitografo Vaticano, 130; Diodoro Siculo, IV 76 6; Igino, *Fabula* 39; Pausania, VII 4 5 cit. in R. Graves, *I miti greci, op. cit.*, p. 282). Scirone stava frequentemente seduto su una roccia a picco sul mare e pretendeva che i passanti gli lavassero i piedi; Teseo si rifiutò e lo gettò in mare (cfr. Scolio a Stazio, *Tebaide* I 339; Pausania I 44 12; Apollodoro, *Epitome* I 2-3 cit. in R. Graves, *I miti greci, op. cit.*, pp. 298-299).

³³ Cfr. *op. cit.*, p. 77.

³⁴ Sul modello di sovranità e di regalità perfetta vedi C. Bonvecchio, *Imago imperii imago mundi. Sovranità simbolica e figura imperiale*, Cedam, Verona, 1999.

³⁵ Anche i maghi presentano frequentemente menomazioni fisiche, spesso agli arti inferiori, al pari dei Re Sacri e dei fabbri delle tradizioni mitologiche africane e scandinave (cfr. C. Bonvecchio, *Esoterimo e massoneria, op. cit.*, p. 266).

segreti, gli umori, le consistenze e le temperature, le fragilità e le forze. Così come l'artigiano delle origini che, lavorando, esercita un 'corpo a corpo' ardente, appassionato, sanguigno e serrato con il mondo. Dialoga con il Fuoco, addolcendo il metallo e ustionandosi la pelle; discorre con l'Acqua ammorbidendo la Terra e screpolandosi le mani; comunica con l'Aria, respirando in silenzio, nell'attesa che il metallo forgiato indurisca e che le terre asciughino, restituendo al mondo opere di rara bellezza e di grande potenza, come lo scudo di Achille o il carro di Ermete.

In un gioco infinito di rimandi cinetici, le opere dell'artigiano del Fuoco (il fabbro) e dell'artigiano della Terra (il vasaio) assumono anche – come evidenziato da Mircea Eliade – una valenza ostetrica³⁶. I minerali (e le argille) sono gli embrioni, l'*homo faber* li estrae (con le mani), li plasma (con la forza delle braccia), emulando, nei gesti, la nascita e la creazione dell'uomo³⁷. «Se le sorgenti, le gallerie delle miniere e le caverne sono assimilate all'utero della Terra Madre tutto ciò che giace nel "ventre" della Terra è vivo, benché allo stadio di gestazione»³⁸. Il lavoro dell'artigiano, in quest'ottica, può essere paragonato a quello della levatrice, dell'alchimista, del demiurgo.

L'anima ginecologica dell'archetipo del fabbro-artigiano-alchimista, personificato dal dio greco della metallurgia, pare, del resto, avere origini ereditarie celesti. Era, infatti, la madre di Efesto, nella mitologia greca è la dea patrona del parto, del matrimonio e della fedeltà coniugale. Una versione del mito narra altresì che il dio greco fu partorito per partenogenesi³⁹: la nascita da madre vergine lo rende equiparabile alla *Figūra Christi*. Mantenendo il discorso sulla base di questa linea interpretativa, l'attribuzione dell'aggettivo sostantivato *figūra* a Efesto, sembra curiosamente avvalorare, attraverso una serie di significati e di slittamenti etimologici, l'identificazione del dio greco all'archetipo dell'artigiano, dell'artista e del demiurgo. Il sostantivo latino *figūra* ha la stessa

³⁶ Cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e dell'alchimia*, op. cit., pp. 35 ss.

³⁷ Allora il Signore Iddio formò l'uomo dalla polvere della terra e alitò nelle sue narici un soffio vitale, e l'uomo divenne persona vivente (Genesi 2:7).

³⁸ M. Eliade, *Arti del metallo e dell'alchimia*, op. cit., p. 36.

³⁹ Cfr. R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 42. «Efesto non volle credere a un simile prodigio finché non ebbe imprigionata Era su una sedia meccanica, i cui braccioli si ripiegavano su chi vi stava seduto sopra, costringendola a giurare sullo Stige che quanto diceva non era una bugia. Altri sostengono che Efesto nacque da Era e da Talo, il nipote di Dedalo» (*ibidem*). Cfr. Commento di Servio a Virgilio, *Egloghe* IV 62 e Cinetone citato da Pausania, VIII 53 2 entrambi cit. in R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 42. Talo era un fabbro e un eroe cretese, figlio di Perdice, sorella di Dedalo. Alcuni studiosi identificano Perdice con Era (cfr. R. Graves, *I miti greci*, op. cit., p. 43). Altre versioni del mito attribuiscono a Zeus la paternità di Efesto (cfr. op. cit., p. 42).

radice di *figĕre*⁴⁰ con il significato di ‘plasmare, creare, fabbricare, modellare’, e rimanda ai termini *figŭlus*⁴¹ cioè ‘vasaio’ e *fictŏr*⁴² inteso sia come ‘scultore’ e ‘autore’ sia come ‘artefice, Dio, Creatore’, da cui deriva il verbo *figŭlāre*⁴³ inteso come ‘fare, formare, foggare’. Una catena di consonanze etimologiche che avvalora, sia pur per via traslata, la matrice creativa, demiurgica e ostetricia del dio greco, rendendolo assimilabile, a pieno titolo, al prototipo arcaico dell’artigiano delle origini.

Se è vero che si possono rintracciare forti valenze ginecologiche nelle procedure di estrazione dei minerali, è anche vero che le tecniche di lavorazione dei metalli sono ricche di rimandi sessuali, come, del resto, le operazioni alchemiche di trasmutazione della materia alle quali – come più volte ribadito – possono essere ricondotte le pratiche artigianali prescientifiche. Nelle comunità arcaiche, infatti, tutta la realtà cosmica, è percepita come vivente. Di conseguenza, visto che la sessualità è espressione peculiare (e principale) della Vita⁴⁴, anche i metalli, le rocce e le pietre – definiti dalla classificazione tassonomica linneiana inanimati, cioè privi di sensi e di anima – sono descritti come esseri sessuati. Sulla sessualità dei minerali Eliade raccoglie numerose documentazioni antropologiche e mitologiche, tratte da ambiti culturali diversi. Lo studioso rumeno, a questo proposito, fa riferimento alla divisione, effettuata dal popolo africano dei kitara, dei «minerali in “maschi” e “femmine”»: i primi, duri e neri, sono reperibili sulla superficie della terra; i minerali “femmine”, molli e rossi, vengono estratti dall’interno della miniera; l’unione dei due sessi è indispensabile per assicurare una fusione fruttuosa»⁴⁵.

In quest’ottica, l’azione sperimentale e performativa della tecnica equivale a un esercizio mistico⁴⁶ dove, attraverso la ritualizzazione di ogni gesto, il lavoro del fabbro-artigiano si converte in *Opera*.

⁴⁰ Cfr. *Fingo, is, finxi, fictum, ĕre* in L. Castiglioni e S. Mariotti, *Vocabolario della lingua latina*, Loescher, Torino, 1976, p. 553.

⁴¹ Cfr. *Fĭgŭlus, op. cit.*, p. 552.

⁴² Cfr. *Fictŏr, ōris, op. cit.*, p. 547.

⁴³ Cfr. *Fĭgŭlo, as, āvi, ātum, āre, op. cit.*, p. 552.

⁴⁴ Cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e dell’alchimia, op. cit.*, p. 32.

⁴⁵ W. Cline, *Mining and Metallurgy in Negro Africa*, Parigi, 1926, p. 117 cit. in M. Eliade, *Arti del metallo e dell’alchimia, op. cit.*, p. 32.

⁴⁶ Cfr. *op. cit.*, p. 9; C. G. Jung, *Studi sull’alchimia*, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino, 2007, p. 108

Opus Alchymicum in cui è custodito il *Mysterium Conjunctionis*⁴⁷ del ‘matrimonio dei metalli’. Un’unione ritmata dalla successione dei passaggi di stato della materia e dal calore del Fuoco: metalli prima solidi, dopo ardenti, così caldi da diventare fiumi incandescenti, per poi addensarsi, nuovamente, in oggetti solidi, densi, consistenti.

Nel *solve et coagula* della fornace del fabbro, risiede il *talamo nuziale*. Lì la fiamma lignea del principio attivo sulfureo maschile, liquefacendosi, feconda il ventre mercuriale femminile⁴⁸. Lo «*sperma minerale*»⁴⁹ solidifica nel ventre materno, conferendo luce, colore e forma all’*Opera*. Il forno, allora, diviene *culla*. Nel suo grembo il *Sale alchemico* decanta nel metallo forgiato, donando potenza e forza agli oggetti modellati, come, per esempio, lo scudo magico fabbricato da Efesto per Zeus, così potente da resistere a qualsiasi forza, persino alla violenza di fulmini e saette. È il Sale della ‘cristallizzazione’ – principio fisso associato all’elemento Terra – che trattiene e coagula lo Zolfo e il Mercurio, dando loro stabilità ed equilibrio: «nessun solido è privato del Sale, [...] è impossibile, senza la presenza di questo principio, formare un corpo»⁵⁰. Ma è anche il Sale attivo della ‘tensione equilibrante’ che presiede «alla legge delle trasmutazioni fisiche come alla legge delle trasmutazioni morali e spirituali»⁵¹. Ed è proprio la carica cangiante dell’essenza salina a conferire agli oggetti creati da Efesto poteri prodigiosi. Nella forza dinamica dell’equilibrio, infatti, risiede il nocciolo della magia. E che cos’è la magia se non una forma di conoscenza superiore? Non è, forse, espressione di un’*ontologia gnoseologia* mitica, in cui si compie l’aderenza perfetta – giocata sull’interdipendenza reciproca e sull’unione sacra – del conoscitore (il soggetto agente), del conosciuto (la materia) e della conoscenza⁵²? L’iridescenza copulativa del Sale è davvero migrante: attraversa i gesti, plasma la materia e riverbera nella psiche. Lì, nel cuore della *miniera dell’Essere*, risiede – direbbe Jung – l’archetipo del *Sé*⁵³, espressione della *complexio oppositorum* e della

⁴⁷ Cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e dell’alchimia*, op. cit., p. 32.

⁴⁸ Cfr. *Zolfo* in J. Chevalier - A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. II, op. cit., pp. 579-580.

⁴⁹ Op. cit., p. 579.

⁵⁰ P. Rivière, *Alchimia e Spagiria dalla Grande Opera alla medicina di Paracelso*, trad. it. di A. Dalla Zonca, Edizioni Mediterranee, Roma, 2000, p. 33.

⁵¹ Op. cit., p. 318.

⁵² P. Bellini, *Autorità e potere. Tecnologia e politica: dagli incubi di Prometeo ai sogni di Artù*, op. cit., p. 62.

⁵³ Per approfondimenti sull’*archetipo del Sé* vedi C. G. Jung, *L’uomo e i suoi simboli*, trad. it. di R. Tettucci, Teadue, Milano, 1991, *passim*.

totalità: «lo *status* ideale che segna la piena integrazione (ierogamia)⁵⁴ tra la sfera del conscio [...] e dell'inconscio, dell'istintualità e della ragione»⁵⁵. In sostanza è come se i passaggi di stato – fisici e alchemici – che irradiano della materia contaminassero la psiche. Ed è come se, all'alternanza replicata di fusione e solidificazione dei metalli, rispondesse la distillazione reiterata dell'Essere operata dal processo d'individuazione junghiano⁵⁶.

È disseminante (e potentissimo) l'erotismo che esala dalle tecniche di lavorazione dei metalli: coinvolge la materia e contagia la psiche, in un gioco ciclico di risonanze simboliche e di luminescenze alchemiche. Erotismo che si esprime nei gesti, contamina persino gli attrezzi, convertendo in *Opera* – come precedentemente sottolineato – il lavoro del fabbro-artigiano delle origini, di cui Efesto rappresenta l'archetipo. Una conversione celebrata dal sudore della fronte e dalla forza delle braccia per mezzo di una danza⁵⁷ sensuale (e liturgica) orchestrata dai ferri del mestiere: l'*incudine* e il *martello*.

Entrambi simboli del dio greco ed entrambi fortemente sessualizzati.

Da parte sua l'*incudine* rimanda alla costellazione simbolica femminile e rappresenta il principio mercuriale passivo. Nelle tradizioni metallurgiche africane dei Bakitara, ad esempio, l'ingresso dell'*incudine* nella casa del fabbro ferraio segue un cerimoniale simile a quello nuziale. L'attrezzo è accolto dalla consorte del fabbro «con il rituale riservato all'intronizzazione di una seconda moglie»⁵⁸, segue poi l'aspersione a scopo propiziatorio⁵⁹. L'*incudine* è trattato al pari di una fertile sposa e gli oggetti su di lui forgiati sono considerati come figli. Così il padre-fabbro dà forma ai 'feti roventi'⁶⁰ – le sue creazioni – battendo ripetutamente il martello sull'*incudine*: la culla uterina dell'*Opera*.

⁵⁴ L'aggiunta non appartiene al testo originale.

⁵⁵ C. Bonvecchio, *Imago imperii imago mundi*, op. cit., p. 198.

⁵⁶ Secondo la psicologia del profondo il processo di individuazione è «l'opera di una recondita tendenza direzionale o regolatrice, che determina un lento, impercettibile processo di sviluppo psichico» (M. L. von Franz, *Il processo di individuazione* in C. G. Jung, *L'uomo e i suoi simboli*, op. cit., p. 146) che ha come meta il centro del *Sé*.

⁵⁷ Sul legame etimologico e sulla solidarietà simbolica tra la professione del fabbro, la danza, la musica e la poesia cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e dell'alchimia*, op. cit., pp. 87-88.

⁵⁸ *Incudine* in J. Chevalier - A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. I, op. cit., p. 549.

⁵⁹ Cfr. *ibidem* e M. Eliade, *Arti del metallo e dell'alchimia*, op. cit., p. 25.

⁶⁰ L'assimilazione dei metalli agli embrioni è legata anche ai sacrifici umani propiziatori diffusi in molte civiltà arcaiche e praticati nelle fornaci (cfr. op. cit., pp. 58 ss.).

Da quanto sinora detto, è palese che il martello rinvia – sia per struttura, sia per funzione – alla simbologia sulfurea maschile. Ma ciò che preme evidenziare in questo contesto di analisi è la sacralità attribuita alla tecnica. Sacralità ripetutamente avvalorata dalla corallità erotico-musicale orchestrata dagli attrezzi del mestiere, unita alla dinamica della materia e all'avvicendamento reiterato dei gesti. I colpi e i contraccolpi degli arnesi, la contrazione e la dilatazione dei metalli, l'allungamento e la distensione dei muscoli, la salita e la discesa delle braccia inscenano una straordinaria danza rituale copulativa che mette in comunicazione il Cielo con la Terra. Attraverso una serie di consonanze – fisiche, ritmiche, chimiche, cinetiche – il fabbro-artigiano tesse un patto, che è anche un'alleanza, tra l'Autorità celeste e il Potere terrestre⁶¹. Il suo lavoro, sostanziato nella tecnica, compie pertanto una mediazione, che è anche una distillazione, tra i principi sovraordinati del cosmo e la spinta cangiante della materia, in continuo fermento e cambiamento. Allora, il soggetto – fabbro o vasaio, architetto o ingegnere che sia, poco importa – si fa Sovrano. E questo perché – è importante ribadirlo ancora una volta data la centralità di questo passaggio simbolico – ogni sua azione mette, davvero, in comunicazione (e in comunione) l'ordine immutabile del macrocosmo (l'Autorità celeste) con il fervore vivace ed effervescente del microcosmo (il Potere terrestre).

Nella progettazione tecnologica, invece, l'architettura mitico-sacrale del gesto crolla. E sui suoi frantumi s'innesta una nuova struttura immaginaria e concettuale che può essere collocata nell'ambito delle *mitopie*⁶².

⁶¹ Per il rapporto tra Autorità, Potere e Sovranità nel mito di Prometeo vedi P. Bellini, *Autorità e potere. Tecnologia e politica: dagli incubi di Prometeo ai sogni di Artù*, op. cit., pp. 49 ss.

⁶² Cfr. P. Bellini, *Mitopie tecnopolitiche. Stato-nazione, impero e globalizzazione*, op. cit., p. 67. «Essa rappresenta un nuovo modo di concepire la realtà, in cui si manifestano il pensiero e il linguaggio della soggettività umana nell'epoca tecnologica. La *mitopia* possiamo definirla, in generale, come quella forma di rappresentazione che coagula in sé le esigenze esplicative del mito con la natura tipicamente performativa dell'utopia. La *mitopia* è, in generale, lo schema fondamentale attraverso cui il *brainframe* del soggetto tecnologico organizza il pensiero, il linguaggio e le rappresentazioni che vi corrispondono, plasma la realtà e la società, nonché i sistemi politici che definiscono l'attuale assetto della società globalizzata» (op. cit., p. 54). L'autore aggiunge: «A differenza di quanto accadeva per il soggetto che vive all'interno di un mondo regolato dal mito e dalle forme di pensiero che esso esprime, chiuse, magiche e direttamente dipendenti da uno o più esseri soprannaturali, il soggetto tecnologico sperimenta la libertà e l'ebbrezza dell'agire, dell'operare del manipolare e del trasformare il mondo in funzione esclusiva di se stesso e dei suoi bisogni. A differenza, invece, della semplice concezione utopica, priva di storia, senza origine e vera concretezza, statica e immateriale, le rappresentazioni mitopiche della civiltà tecnologica esprimono non solo un fine sempre provvisorio e aperto, la cui realizzazione presuppone sempre una nuova frontiera e ulteriori interventi performativi, ma anche una dimensione procedurale, una logica del come che conferisce a ogni progetto, anche il più fantasioso e inverosimile, un sua dignità demiurgica» (op. cit., pp. 67-68).

Le pratiche digitali, di fatto, virtualizzano gli attrezzi del mestiere che continuano, tuttavia, a mantenere vive le loro dinamiche riproduttive e disseminative. Ma con delle differenze sostanziali rispetto al contesto mitico. Infatti le tecniche, con la diffusione delle tecnologie informatiche, da un lato si smaterializzano e, dall'altro, si despiritualizzano.

Il riferimento all'incudine e al martello sarà ancora d'aiuto per spiegare meglio questo concetto. Da una parte si assiste all'*antropomorfizzazione* e alla *despiritualizzazione* del *martello*, metaforizzato e assimilato alle mani. La potenza del battito scivola, pare sciogliersi sulla punta delle dita del creativo. Dita che hanno smarrito il loro ritmo tribale antico. Persino quello prodotto dai polpastrelli sui tasti della tastiera. Dita sempre più lente, striscianti, appiattite sugli schermi *touch screen*. Si assiste, così, alla *devirilizzazione del gesto* che, avendo perso la forza verticale celeste, si amplifica e si moltiplica sul piano dell'orizzonte terrestre. Lo testimonia la diffusione istantanea di informazioni in tutto il pianeta. Informazioni fatte di immagini ad alta definizione, fluttuanti, danzanti, ma virtuali: rigorosamente smaterializzate e derubate della pelle selvaggia del mondo.

Dall'altro canto, nell'iperconnettività dei dispositivi tecnologici affoga la sensualità e l'erotismo del gesto. Le dita-martello, di fatto, esercitano un atto creativo sempre rigorosamente guidato e vincolato ai *software* di progettazione. Sono miliardi, ma pur sempre matematicamente predefinite e limitate, le possibilità, le alternative, le soluzioni a disposizione. Tutte programmate e generate automaticamente tanto dalle schede di programmazione quanto dai sistemi di elaborazione dei dati, entrambi metafore dell'incudine digitale. Infatti, così come il martello – simbolo uranico del maschile – subisce un processo di antropomorfizzazione e di despiritualizzazione, allo stesso modo *l'incudine* – che appartiene alla costellazione simbolica terrestre, materna, femminile – *si tecnologizza* e, virtualizzandosi, *si smaterializza*. Conseguentemente si potrebbe dire – continuando a utilizzare un linguaggio metaforico – che il martello (il creativo) esercita una sorta di fecondazione assistita (e artificiale) sull'incudine (i sistemi e le schede digitali di elaborazione e programmazione), costretto entro i limiti cartesiani di un ventre parcellizzato, preordinato e, sovente, sterilizzato. Un ventre dalle mille celle e dai mille uteri spesso incapace – come si è avuto modo di ribadire in più occasioni – di dare alla luce tanto i progetti quanto gli oggetti, smaterializzando (e spiritualizzando) entrambi.

Si assiste, dunque, a un radicale ribaltamento ontologico e antropologico. L'abbassamento sul piano umano dell'autorità⁶³ (celeste, verticale, battente e sulfurea) ha come conseguenza, da un lato, lo sgretolamento della *Sovranità* – intesa come equilibrio sacrale tra Autorità uranica e Potere tellurico – e, dall'altro, lo svilimento della creatività germinativa terrestre (orizzontale, fertile, accogliente, mercuriale).

Un'autorità, appiattita nella dimensione tecno-antropologica e priva di Sovranità, non può che paralizzare, sino a estinguere, il vigore creativo della Terra. La materia, infatti, quando soggiace alle leggi del *Logos* e del razionalità, rischia di smarrire la feconda effervescenza che la caratterizza, divenendo non solo rigida e preordinata – attributi che, nella prospettiva mitica, appartenevano alla sfera celeste –, ma anche violenta e ribelle.

Allo stesso modo – mantenendo ancora il discorso sul piano antropologico oggi così massicciamente tecnologizzato – un'autorità priva di riferimenti di ordine cosmico superiore rischia di essere condannata a un perenne esercizio demiurgico autoreferenziale. La *digital creative technology*, infatti, a differenza delle pratiche tecniche artigianali arcaiche, spesso agisce solo in funzione di se stessa, operando a debita (e igienica) distanza dalla materia. Pertanto, nel tentativo di raggiungere quella perfezione che non gli appartiene e prigioniera del cortocircuito algoritmico all'interno del quale è costretta a muoversi, sottopone le sue creazioni – rigorosamente virtuali e lontane sia dal fango della Terra, sia dalle fiamme del Fuoco – a ripetuti e logoranti interventi di *restyling*. E così l'*Opera* arcaica dell'artigiano si dissolve nell'immagine *mitopica* tridimensionale di un oggetto modificabile e perfettibile all'infinito⁶⁴.

Un oggetto condannato a rimanere incompiuto. Per questo, forse, destinato a non nascere mai, abortendo proprio nello stesso utero cartesiano, dove è stato fecondato da un leggero tocco di martello, in punta di dita.

⁶³ In questo caso il termine 'autorità' è scritto con l'iniziale minuscola perché si colloca in un contesto desacralizzato.

⁶⁴ *Op. cit.*, p. 67.



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.