

Il designer e socio-antropologo Nicolas Nova, scomparso prematuramente, ha proposto una mappa di dove le manifestazioni del **digitale** replicano quelle della cultura magica e folklorica.

Il «disincanto del mondo» indicato da Max Weber non è scontato: il **meraviglioso** resiste, bit su bit



**NICOLAS NOVA**  
**La persistenza del meraviglioso.**  
Troll, daemon e altre creature che abitano il mondo digitale  
Traduzione di Sara Prencipe  
ADD EDITORE  
Pagine 240, € 18  
In libreria dal 19 giugno

**L'autore**  
Nato a Roanne (Francia), Nicolas Nova (1977-2024), antropologo, ha insegnato presso l'Haute école d'art et de design ed è stato ricercatore dell'università di Ginevra. Ha scritto una ventina di libri tra i quali *Bestiario dell'antropocene. Un atlante illustrato delle creature ibride* (Moscabianca edizioni, 2025). È morto per una crisi cardiaca durante un trekking in Oman



# Miti e web, stesso bestiario

di MATTEO  
TREVISANI

Nel 1917 il sociologo tedesco Max Weber descrisse in una celebre conferenza il «disincanto del mondo», cioè il processo secondo cui la modernità occidentale aveva progressivamente sostituito alle spiegazioni magiche e religiose la fiducia crescente nella razionalità scientifica, nel calcolo e nella tecnica. I boschi abitati da migliaia di anni dalle creature del folklore si svuotavano, le superstizioni lasciavano le case e i riti collettivi perdevano significato: il mondo imparava forse a dirsi disincantato e a credere, a furia di ripetersela, in quella formula. Ma in questo movimento qualcosa di prezioso si perdeva, il meraviglioso veniva lasciato indietro, il futuro si privava di alcune delle lenti interpretative che nei secoli precedenti avevano contribuito a dare senso al reale. Quello che Weber coglieva era un cambiamento strutturale: il meraviglioso stava davvero

refugi del meraviglioso: è in questo spazio che le entità misteriose del mito e del folklore si sono nascoste, cambiando e adattandosi a un ambiente sconosciuto, innestandosi in un terreno pronto per accoglierle — dotato com'è fin dall'inizio di proprie mitologie, figure liminali e leggende — e tornando a intrecciare con l'umanità nuovi rapporti e interazioni. Questo processo di reincantamento è il nucleo di *La persistenza del meraviglioso*



lasciando i luoghi che aveva battuto per secoli, ma non stava sparendo del tutto. Piuttosto esso si ritirava per entrare nel regno delle narrazioni e dei libri, sotto la forma di racconti, romanzi e fiabe, attendendo il momento giusto per fare un salto ulteriore e arrivare ad accompagnare l'uomo fin dentro ai suoi oggetti di uso comune, colonizzando immaginari inediti e portando con sé storie, genealogie e istanze delle proprie origini.

Il digitale diventa così uno degli ultimi



so. *Troll, daemon e altre creature che abitano il mondo digitale* di Nicolas Nova (Add), saggio in cui il socio-antropologo e designer franco-svizzero scomparso prematuramente nel 2024 — pochi mesi dopo l'uscita del libro — costruisce un curioso bestiario contemporaneo che, come i cataloghi demonologici del Medioevo, getta una nuova luce sulle connessioni odierne tra il meraviglioso e l'umano. Lungi dall'essere una rassegna di soggetti digitali semplicemente nominati sulla falsariga delle creature del folklore, il lavoro di Nova è piuttosto una ricca indagine sul congegno metaforico che le anima all'interno dei dispositivi elettronici, su cosa siano «analiticamente queste entità per chi le crea, ci convive, le utilizza o le subisce».

Il meraviglioso analizzato da Nova è quello latino delle *mirabilia*, cioè una categoria di persone, oggetti o fenomeni sorprendenti che suscitano fascino o

sconcerto, e che sono vicini alla sfera semantica del miracoloso. È il caso del *daemon*: chiunque abbia mandato una mail a un indirizzo inesistente si sarà reso conto della risposta automatica ricevuta da uno di questi esseri; figura ambigua e intermediario tra cielo e terra nell'antichità e poi spirito da combattere ed esorcizzare nel Medioevo cristiano, nei computer il *daemon* diventa il nome di programmi invisibili, custodi del corretto funzionamento dei software.

Ogni custode presuppone però una minaccia, ed è qui che il «serraglio malvagio» delle presenze digitali offre il meglio di sé: dai primi virus degli anni Settanta diffusi su Arpanet, la versione primigenia di internet, ai *worm* che ricordano le bestie vermiformi delle leggende nordiche, fino ai *trojan horse* che prendono il nome dall'inganno più celebre della mitologia greca, ogni creatura ha una genealogia chiara che testimonia un

momento preciso della storia della *geek culture* occidentale, fatta di problemi da risolvere, esperimenti e perfino scherzi e dispetti tra programmatori. In questo sistema continuamente in divenire non mancano i fantasmi: intesi come *glitch* casuali o come tracce lasciate da persone defunte, gli spettri digitali sono «cose che succedono», che perdono le loro caratteristiche malevole accumulate in secoli di storie dell'orrore per diventare presenze con un significato da comprendere.

Per concludere questa mitologia che si costruisce ogni momento sugli schermi davanti ai nostri occhi e tralasciando altri esseri fantastici come troll, avatar, *bug*, basilischi e automi, c'è un ultimo prodigio che, come una tentacolare entità lovecraftiana, incarna tutte le sfide più stringenti della modernità: l'intelligenza artificiale. «Il "modo di pensare" delle reti neurali — scrive infatti Nova — è percepito come radicalmente disumano, catapultando questi sistemi in un bestiario

già noto da tempo: quello delle entità mostruose». Il *monstrum* latino era un segno inviato dagli dèi per ammonire i vivi, un presagio che andava decifrato prima di essere compreso. In questo senso il folklore digitale si situa dunque in un limbo a metà tra potenza metaforica e presenza concreta, popolando sistemi in cui questi incontri sono all'ordine del giorno, per quanto spesso passino inosservati.



Quello che a prima vista può sembrare un erudito capriccio postmoderno si inserisce in realtà in un filone di studi ben più ampio e ambizioso che, senza romanticizzare il folklore né cedere alla nostalgia, compie un viaggio eclettico nell'immortalità del mito, nella sua capacità di inventare nuove forme e abitare nuovi futuri. Nei tempi oscuri del disincanto, in un presente che a fatica ammette il bisogno del meraviglioso, quello di Nova è un libro che si propone di fare molte cose, probabilmente troppe, ma la cui straordinaria ricchezza concettuale diventa senza dubbio un valore: tra archeologia del digitale, storie della formazione delle culture cyber, aneddotica *nerd*, catalogazione di prodigi e riflessione filosofica sul modo in cui intratteniamo relazioni con le macchine, *La persistenza del meraviglioso* è un luminoso grimorio, un manuale magico a uso dei futuri reincantatori del mondo.

© RIPRODUZIONE RISERVATA