

# LA MEDIAZIONE TECNOLOGICA OLTRE McLUHAN ARTEFATTI, INDIVIDUI, DESCRIZIONI DEL SOCIALE

di Giulia Caramaschi

## 1. Marshall McLuhan: pioniere nella mediazione tecnologica

Il pensiero e gli studi di Marshall McLuhan, com'è noto, sono considerati assolutamente pionieristici rispetto all'analisi dei media e delle tecnologie.

Con questo contributo intendo riprendere le categorie di analisi della mediazione tecnologica proposte nell'ambito della Scuola di Toronto<sup>1</sup> e tentare di integrarle con una teoria della comunicazione. L'obiettivo è quello di proporre un possibile approccio allo studio della comunicazione mediata con riferimento ai processi di rappresentazione del mondo, alle relazioni interpersonali e, infine, al significato emergente della tecnica a livello sociale.

A mio avviso, infatti, la critica di determinismo che, forse un po' troppo semplicisticamente, viene mossa a McLuhan, dovrebbe lasciare il campo a una riflessione in grado di cogliere le intuizioni del maestro canadese alla luce delle esigenze esplicative di ordine socio-comunicativo riferite agli artefatti tecnologici, non più definibili, da McLuhan in poi, come entità neutrali nella comunicazione e nel sociale.

Il presupposto di base della Scuola di Toronto è che «lo studio dei media e delle tecnologie debba restare ancorato all'analisi dei sensi» (McLuhan e McLuhan 1994, p. 32).

In altre parole, la mediazione tecnologica viene osservata a partire dall'impatto percettivo dei media che, studiati in un'ottica che prescinde dalla loro funzione strumentale, si connotano come *artefatti cognitivi*. A partire da queste premesse, anche il panorama culturale e la struttura della società vengono rapportati a cause di ordine tecnologico: i mutamenti sociali, infatti, si possono spiegare rintracciando le fattezze strutturali dei media maggiormente diffusi, la loro influenza sulle relazioni spazio-temporali e le conseguenti ricadute di ordine relazionale (McLuhan e McLuhan 1994).

I media, dunque, non sono né buoni, né cattivi né neutri (ibidem), piuttosto, fungono da interfaccia attiva fra gli uomini e il loro ambiente, *modellano* le dinamiche percettive che permettono di conoscere il mondo e specificano una particolari relazioni all'interno della società.

A partire da questo quadro teorico, il contributo mcluhaniano non ha trovato una collocazione all'interno di quei filoni di ricerca a lui contemporanei rivolti non tanto all'analisi dei media quanto a riflessioni di carattere

strumentale o critico. Il suo pensiero non può essere associato alle ricerche nordamericane, orientate, dagli studi di Paul Lazarsfeld in poi, a un'analisi dei media intesi come strumenti neutrali e utilizzabili per obiettivi plurimi riconducibili alla propaganda o all'influenza dell'opinione pubblica. Tanto meno, il suo contributo rientra in una semplice critica nei confronti del sistema massmediatico, associata a quel filone teorico prevalentemente europeo che trova la massima espressione nell'ambito della Scuola di Francoforte.

Con McLuhan, per la prima volta, si è scelto di osservare i media *dall'interno*, partendo dall'analisi della loro *natura profonda*. Più precisamente, con il suo contributo si è orientato a comprendere non *quali effetti* producono i media ma *come* questi effetti *si producono* all'interno della rete comunicativa nella quale gli artefatti si collocano.

Seguire questo spunto, allora, significa riconoscere che lo studio della mediazione tecnologica coincide con studio della comunicazione mediata e necessita, dunque, del supporto di una specifica teoria della comunicazione.

La proposta qui avanzata consiste nel tentare di integrare la mediologia McLuhaniana con una teoria della comunicazione basata su un paradigma di stampo interattivo (Boccia Artieri 1998), volto al superamento della metafora trasmissiva della comunicazione, che vede come elemento centrale l'emittente e considera il ricevente neutrale rispetto all'informazione<sup>2</sup>.

Il paradigma interattivo anziché porre l'accento sul trasferimento di informazioni, si concentra sulle dinamiche di ricezione. In questo processo gli individui, definiti secondo il contributo della biologia cognitiva come sistemi viventi – compatti mente-corpo autopoietici<sup>3</sup> – partecipano alla comunicazione secondo la propria organizzazione e attraverso la propria struttura cognitiva<sup>4</sup>.

Inoltre questo modello propone di osservare la comunicazione su tre piani distinti, emergenti l'uno rispetto all'altro: *individuale, relazionale, sociale*. Permette, così, di considerare le diverse forme che assume la comunicazione: all'interno delle micro-dinamiche soggettive e della relazione, e come fenomeno sociale che si specifica in quanto emergenza svincolata dalle specificità individuali e relazionali.

Con riferimento alla comunicazione mediata, dunque, questa struttura ci consente di osservare le implicazioni comunicative degli artefatti in relazione agli usi individuali, all'interno delle relazioni interpersonali e rispetto alla connotazione che assumono per il sociale. Si tratta, in altre parole, di trattare le implicazioni socio-comunicative degli artefatti nei termini della comunicazione mista (Mazzoli 2001), cioè delle logiche complesse che tengono insieme e, al tempo stesso qualificano, individui, tecnologie e dinamiche sociali.

Utilizzeremo il contributo di Marshall McLuhan come base di partenza per lo studio degli artefatti nella comunicazione mediata. Cercheremo così di

mettere in evidenza gli spunti di riflessione tuttora di attualità, anche alla luce delle critiche ricevute e dei contributi di autori che continuano ad utilizzare la Scuola di Toronto come termine di confronto per l'analisi dei media in relazione agli scenari sociali e comunicativi.

## **2. Artefatti cognitivi: percezione, rappresentazione e conoscenza**

McLuhan e la Scuola di Toronto trattano la distinzione fra tecnologie e media come assolutamente sfumata:

non fa alcuna differenza se si considerano come artefatti o media oggetti di tipo tangibile o *hardware* come le tazze, le mazze, [...], radio, computer o via dicendo; o cose di natura *software* come le teorie, le leggi della scienza, i sistemi filosofici [...] le consuete distinzioni tra le arti e le scienze e tra le cose e le idee, tra la fisica e la metafisica, vengono a cadere (McLuhan e McLuhan 1988, p. 31).

Riconoscere la stessa natura e la stessa funzione a tecnologie e media, così come a *hardware* e a *software*, oltre sottolinearne la stretta interdipendenza, significa attribuire alle tecnologie una funzione di *mediazione* e ai media il potere formativo (McLuhan 1997), o *costruttivo*, proprio delle tecnologie.

In questo modo si ipotizza un'identità fra mediazione e trasformazione della realtà, che giustifica anche lo slogan più famoso di McLuhan: *il medium è il messaggio*. «Tutti i media – suggerisce l'Autore – sono metafore attive in quanto hanno il potere di tradurre l'esperienza in nuove forme» (ibidem, p. 67): così l'esperienza conoscitiva mediata si qualifica in relazione alla natura forgiante delle tecnologie.

L'aspetto particolarmente innovativo è quello di focalizzare l'attenzione non solo sugli specifici effetti dei media ma, soprattutto, sul loro utilizzo e sulle implicazioni di ordine esperienziale: dunque, sul fruitore, o meglio sull'*osservatore* che, con gli artefatti, si relaziona al mondo. Questo vuol dire riconoscere che lo studio della mediazione investe non tanto l'analisi dell'ambiente mediato, ma le sue *rappresentazioni*, individuali e sociali, correlate alle tecnologie disponibili.

A questo punto è necessario chiedersi qual è la natura delle rappresentazioni e *come* si lega agli artefatti tecnologici: occorre fare riferimento a una teoria della conoscenza che ci aiuti a comprendere come si formano le rappresentazioni che abbiamo del mondo e come si specifica il collegamento fra percezione, cognizione ed esperienza.

All'interno di queste problematiche di ordine epistemologico, la questione diventa comprendere come si legano gli artefatti al processo conoscitivo. In

sintesi, come é possibile spiegare gli effetti cognitivi dei media?

### 2.1. *Conoscenza incarnata: dalla rappresentazione del mondo alla costruzione di una realtà.*

I media, attraverso il potere trasformativo della materia, implicano un mutamento di proporzioni nel rapporto uomini-mondo che si realizza a partire dall'esperienza corporea. McLuhan ha intuito la necessità di rapportare i media all'esperienza, intendendo quest'ultima il risultato di un'*intelligenza incarnata*. *Il medium è il messaggio*, infatti, perché è un'*estensione* corporea che agisce sulle funzioni senso-motorie, alterando l'interazione fra individui e ambiente e conseguentemente le modalità con le quali l'ambiente viene esperito e rappresentato<sup>5</sup>.

Il medium della luce elettrica, ad esempio, apparentemente privo di contenuto ma dall'impatto percettivo radicale e permanente, rende visibile l'ambiente, ristabilendo uno schema tribale di intenso coinvolgimento; l'energia elettrica «elimina i fattori di tempo e di spazio, esattamente come la radio, il telegrafo, il telefono, ... » (ibidem, p. 67). Un altro esempio cruciale è costituito dai mezzi di trasporto il cui messaggio non è dato semplicemente dal movimento ma dall'accelerazione e dall'espansione di facoltà umane già esistenti che, potenziate, cambiano le proporzioni del mondo. Si tratta di esempi di come i media, attraverso il loro impatto sul corpo, danno vita a particolari percorsi esperienziali e conoscitivi.

Queste considerazioni si mostrano di grande attualità se comparate all'idea ormai consolidata di conoscenza «*concreta*, incarnata, incorporata, vissuta» (Varela 1994<sup>6</sup>, p. 144). A partire dalle teorie della linguistica e della biologia cognitiva, infatti, la conoscenza non è definita un meccanismo mentale astratto, ma è intesa come azione situata e strettamente dipendente dalla corporeità. In questo modo Maturana e Varela (Maturana 1993, Maturana e Varela 1999) descrivono gli individui come sistemi viventi organizzati secondo la loro chiusura operativa, dunque, caratterizzati da una struttura materiale, corporea, orientata al mantenimento nel tempo dell'organizzazione autopoietica.

Da una parte, ciò conferma l'ipotesi di una cognizione considerata come *azione incarnata e situata*, cioè frutto un compatto mente/corpo che agisce in un particolare ambiente. Dall'altra, induce a considerare i meccanismi cognitivi in funzione della chiusura operativa dell'individuo, per il quale conoscere non significa rappresentare un mondo pre-esistente, ma specificare una realtà. Conoscenza è *enazione*, dunque, «produzione di un mondo attraverso il processo stesso del vivere» (Maturana e Varela 1999, p. 31).

Se nel pensiero mcluhaniano è evidente l'idea di conoscenza *incarnata*, non

viene esplicitato il carattere enattivo della cognizione. Questo può essere il motivo che ha portato l'Autore a descrivere la natura dei media come *penetrante e pervasiva*, a presupporre, in ultima analisi, un'unitarietà degli effetti esercitati dagli artefatti sul corpo e sulla psiche e una conseguente omologazione delle rappresentazioni e dei comportamenti individuali.

Tutti i media – dice l'Autore – ci *violentano* completamente [...] Alterando l'ambiente, evocano specifici rapporti fra senso e percezione. [...] Quando questi rapporti cambiano, anche gli uomini si modificano (McLuhan e Fiore 2001, p. 26, p. 41)<sup>7</sup>.

È per questo che mette in luce un'ambivalenza di fondo fra esperienza incarnata della mediazione e standardizzazione degli effetti dei media. Si tratta anche dell'esplicitazione della contraddizione per cui, da una parte, il lavoro di McLuhan viene considerato come un riferimento imprescindibile per la mediologia e, dall'altra, è criticato da più parti di determinismo<sup>8</sup>.

La stessa ambivalenza è riscontrabile a partire da un altro importante aspetto del suo lavoro: la critica nei confronti delle spiegazioni di stampo solipsistico che trattano i media a partire dalla definizione di una soggettività indipendente dai meccanismi ambientali (McLuhan e McLuhan 1994). Questa posizione, per un verso, mitiga le critiche avanzate all'Autore e qualifica le sue importanti intuizioni; contemporaneamente, però, rischia di assumere un valore epistemologico di stampo rappresentazionista, basato per lo più su una generalizzazione degli effetti dei media in relazione alle dinamiche cognitive.

L'Autore considera l'epistemologia solipsistica come una conseguenza dell'avvento della cultura visiva (alfabetica), astratta, lineare, analitica e specialistica, da contrapporre alla cultura acustica (orale), tattile, discontinua, simultanea e integrale. Nello spazio acustico, ripristinato con l'avvento dell'elettricità e connotato da un forte coinvolgimento sensoriale, la cognizione può essere pensata solo come incarnata: la conoscenza non dipende dalla separazione fra interiore ed esteriore, ma si definisce solo attraverso «il flusso metaforico delle forme dell'essere» (McLuhan e McLuhan 1994, p. 87).

In questo modo McLuhan parte dalla componente corporea del rapporto conoscitivo che gli uomini instaurano con l'ambiente, ma finisce per associare ad ogni medium, in questo caso la scrittura o l'elettricità, un preciso *effetto percettivo*, concludendo che gli artefatti strutturano l'esperienza e determinano una rappresentazione predefinita del mondo.

La teoria della conoscenza che ci fornisce la biologia cognitiva, da una parte ancora la conoscenza alla concretezza del vivere, dall'altra ci mette in guardia da spiegazioni rappresentazionistiche, negando che le dinamiche

conoscitive possano essere plasmate a tal punto da fattori esterni da produrre forme standard di rappresentazione del mondo (Maturana e Varela 1999).

Da questa prospettiva possiamo negare che gli artefatti esercitino qualche tipo di effetto sui meccanismi conoscitivi, ma investono la conoscenza *tout court*. L'interazione fra individui e tecnologie non incide sull'organizzazione autopoietica della cognizione, piuttosto dà origine a ambienti esperienziali tecnologicamente costruiti, intesi come spazi misti, corporei e tecnologici, percettivi e cognitivi, nei quali gli individui specificano la loro realtà, il mondo di riferimento nel quale vivono.

## 2.2. Artefatti cognitivi come dominio di esistenza degli uomini.

McLuhan ha definito i media come estensioni e ha descritto l'adattamento degli uomini agli artefatti come un processo automatico:

Tutti gli artefatti umani sono estensioni dell'uomo, esteriorizzazioni o enunciazioni del corpo o della mente umana, individuali o collettive. In altre parole, essi sostituiscono un discorso e traducono noi fruitori da una forma in un'altra (McLuhan e McLuhan 1994, p. 156).

Gli artefatti agirebbero, dunque, direttamente sugli uomini. Ad esempio, l'Autore ribadisce più volte come l'avvento della scrittura abbia esteso la vista e indebolito il tatto, l'udito e, in generale, tutti gli altri sensi, portando capacità di astrazione, specializzazione e frammentazione in tutti i campi della vita e del sapere. La scrittura avrebbe generato un impatto tale da permettere la separazione dell'esperienza esterna da quella interiore, del conscio dall'inconscio, avrebbe fornito agli uomini «i mezzi per reprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni quando sono impegnati in un'azione. Agire senza reagire e senza essere coinvolto è il singolare vantaggio dell'alfabeto occidentale» (McLuhan 1997, p. 96).

Così, nella sua analisi del panorama mediale, ricca di riferimenti a ogni genere di artefatto, McLuhan declina le metafore dell'*impatto* e della *protesi*, che utilizza per spiegare i media<sup>9</sup>.

A mio avviso, si tratta di recuperare il profondo rapporto fra media e dimensione corporea così come il costruttivismo implicito nelle tecnologie: due aspetti fondanti del lavoro dell'Autore. Al contempo sembra ora impossibile prescindere dal determinismo strutturale insito nella corporeità, dal carattere duro, autopoietico, della cognizione, che qualifica i percorsi di costruzione della soggettività e della relazionalità.

Adottare questa prospettiva significa cogliere la relazione fra artefatti e

individui nei termini di un accoppiamento strutturale o, in altre parole, di un'interazione dinamica che non può essere istruttiva (Maturana e Varela 1999). L'*impatto* dei media, di conseguenza, si specifica come una *perturbazione* alla quale l'individuo reagisce, modificando in modo imprevedibile se stesso e le proprie abitudini cognitive, in un processo di adattamento e conservazione della propria organizzazione interna<sup>10</sup>.

In questo modo, dunque, possiamo affermare che le tecnologie non esercitano un impatto, ma *innescano un effetto* che dà origine a itinerari evolutivi indefinibili a priori.

In questo senso anche le metafore dell'*estensione* e della *protesi* possono essere mitigate e rilette tenendo conto della tensione che caratterizza l'incorporazione di un medium, giocata sul raggiungimento di un equilibrio fra esigenze individuali di adattamento e ricostruzione autonoma di percorsi cognitivi situati.

Possiamo anche avanzare la proposta di una nuova metafora, sfruttando la suggestione Giuseppe O. Longo (2001) che spiega la reazione degli individui alle tecnologie come un graduale processo di *assuefazione* equivalente all'apprendimento<sup>11</sup>. Secondo questo meccanismo, l'individuo reagisce alle perturbazioni di un artefatto grazie alla flessibilità di variabili secondarie (*informazioni soft*) che si modificano per garantire l'equilibrio di quelle vitali. Una volta raggiunto un equilibrio, o un nuovo adattamento, le informazioni gestite per fare fronte all'emergenza a livello *soft*, divengono abitudini cognitive (*hard*): il soggetto ha sviluppato e incorporato nuove conoscenze ora vincolanti per i futuri adattamenti, o, semplicemente, si è assuefatto.

Riassumendo, l'idea di una perturbazione che innesci un effetto a cui può seguire un processo di assuefazione, suggerisce che gli strumenti non modificano il direttamente corpo, ma il corpo si modifica adattandosi agli strumenti.

Media e tecnologie, allora, sono parte integrante delle traiettorie conoscitive ed esperienziali soggettive, o, meglio, danno origine all'emergenza di domini di esistenza tecnologicamente costruiti.

Da questa prospettiva, gli artefatti si connotano come il luogo nel quale gli oggetti e le loro rappresentazioni prendono forma, il luogo in cui mediazione e realtà confluiscono, specificandosi come inseparabili l'una dall'altra (Bolter e Grusin 1999). Il loro utilizzo si articola e viene continuamente rinegoziato nell'interazione fra individui che ne orientano le possibili derive comunicative, le pratiche relazionali e culturali, gli usi sociali condivisi, visibili come forme di *intersoggettività oggettiva* (Ardigò 1988, Mazzoli 2001).

Alla luce di questi processi, si comprende come gli artefatti possano essere descritti solo all'interno di una rete di relazioni che tenga conto di tre variabili

fondamentali: (1) le proprietà insite nella loro struttura, le *affordances* (Norman 1995), (2) la chiusura operativa che caratterizza le dinamiche cognitive individuali e (3) i percorsi relazionali all'interno dei quali viene continuamente ridefinito il significato stesso degli artefatti e dell'ambiente mediato<sup>12</sup>.

Queste considerazioni, a mio avviso, ci permettono di arricchire lo slogan principale di McLuhan: *il medium è il messaggio*. Il medium, infatti, è inserito in una catena co-evolutiva nella quale non solo vengono determinati contenuti, oggetti e relazioni, ma si genera il *dominio di esistenza* degli uomini, inteso come quello spazio cognitivo e relazionale in cui un individuo, mantenendo la propria organizzazione, interagisce con l'ambiente e vi si adatta, specificando il proprio agire e, conseguentemente, il proprio conoscere<sup>13</sup>.

La storia degli uomini, allora, è la storia della continua costruzione e del continuo adattamento agli oggetti che compongono il loro ambiente, è la storia dell'evoluzione del compatto uomo/artefatto. Qualsiasi oggetto, infatti, è un'entità cognitiva che contribuisce all'enazione di un mondo e il nostro vivere si realizza nell'accoppiamento strutturale con il mondo che noi stessi costruiamo (Maturana 1993).

### **3. Artefatti nel sociale: tecnica e domini di realtà**

Il rapporto individui/artefatti, allora, può essere definito attraverso il processo ricorsivo implicito nella definizione di artefatti come domini di esistenza: gli individui producono rappresentazioni (o costruzioni) del mondo, che si realizzano attraverso gli artefatti, che generano rappresentazioni (o costruzioni) degli artefatti stessi, che generano, a loro volta, nuove rappresentazioni del mondo ... e così via.

La mediazione tecnologica, sul piano individuale e relazionale, diventa parte delle pratiche di comunicazione che fanno la storia naturale degli uomini.

Come è possibile, a questo punto, osservare la comunicazione mediata nel piano sociale? Come si collega la mediazione tecnologica all'emergenza delle rappresentazioni sociali che, svincolate dai singoli individui, acquisiscono vita propria<sup>14</sup>, trasformandosi in descrizioni autonome e condivise della società? Gli artefatti che spazio trovano in questo processo di virtualizzazione, nei concetti e nelle idee che descrivono il mondo<sup>15</sup>?

McLuhan utilizza la metafora della *figura* e dello *sfondo* per spiegare il rapporto fra artefatti e descrizioni: le *figure* sono elementi di un ambiente e divengono aree di attenzione emergendo da un contorno sfumato e indeterminato, lo *sfondo*. Le tecnologie incidono sul rapporto figura/sfondo perché, in quanto interfacce attive, condizionano le modalità di "prestare attenzione": è in questo modo, possiamo aggiungere, che generano particolari



*domini descrittivi* della realtà (ibidem).

Tutti i media meccanici e specialistici, ad esempio, hanno facilitato l'isolamento delle figure dallo sfondo di riferimento. L'introduzione dell'alfabeto, primo medium dall'elevato potere di astrazione, avrebbe generato la divisione delle scienze e la specializzazione del sapere. Questa tendenza, secondo McLuhan, è stata ampliata dall'avvento della stampa collegata all'invenzione della prospettiva e del punto di vista fisso, al senso di isolamento e di privacy, al conseguente distacco dalle cose e dagli eventi. Le ricadute della diffusione della stampa sono riconducibili all'osservazione distaccata delle prassi collettive: all'invenzione, prima, della democrazia e, successivamente, del nazionalismo, alla percezione del bisogno di un alfabetismo di massa e dell'istruzione universale (McLuhan 1997).

Lo stesso si può dire dell'introduzione dell'elettricità, medium definito organico, in analogia con il sistema nervoso e in virtù della sua forza pervasiva in grado di instaurare sinergie tra tutti gli ambiti comunicativi e istituzionali. A partire dall'introduzione del telegrafo, infatti, l'informazione, accelerata fino all'istantaneità, avrebbe subito una spinta propulsiva in grado di scardinare le tradizionali gerarchie istituzionali, realizzando, in ultima analisi, «il crollo dell'autorità delegata e la dissoluzione delle strutture piramidali rese popolari dai diagrammi delle organizzazioni» (ibidem, p. 261).

Altri esempi che cita McLuhan riguardano i più svariati artefatti: dall'abbigliamento agli alloggi, dall'orologio alla ruota o all'aeroplano, dal denaro alle armi, e così via (ibidem). Qualsiasi tecnologia, secondo l'Autore, può essere rapportata a particolari scenari descrittivi e sociali. In sintesi: è sempre possibile individuare una correlazione lineare tra mediazione tecnologica, descrizione del mondo e struttura della società.

In questo modo, però, viene messa in ombra la capacità della società di selezionare, anche in maniera imprevedibile o sub-ottimale, secondo criteri situati di funzionalità, fra gli orizzonti di possibilità offerti dall'evoluzione tecnologica. Non si pone l'accento sul carattere creativo degli usi sociali degli artefatti e la società viene trattata come un'entità informe e facilmente plasmabile (Boccia Artieri 1998).

Questo tipo di lettura ci fa intuire che il pensiero di McLuhan si è orientato a un'ipotesi di continuità tra fenomeni individuali e sociali: dalla presupposizione di un'unitarietà di effetti percettivi dei media, si spiegano le dinamiche sociali come il risultato, o la somma, delle rappresentazioni individuali. È questo un altro aspetto dell'insegnamento del maestro canadese che ha dato adito alla critica di determinismo.

Appare molto significativa, a questo proposito, l'obiezione di Pierre Lévy (1992) che sottolinea come la lettura mcluhaniana non insista a sufficienza

sulle dimensioni collettive e sistemiche dei rapporti fra cultura e tecnologie, incorrendo in un paradosso di fondo che consiste in una lettura *immediata* (o non-mediata) dei media.

Trattare in maniera lineare la relazione fra individui e società comporta, in altre parole, due ordini di problemi. In primo luogo, da questo punto di vista, si rischia di non tener conto della particolare dimensione del sociale nella quale certe rappresentazioni ricorrenti si autonomizzano dalle soggettività, per assumere una valenza qualitativamente differente: quella dell'emergenza. Inoltre, non si mette in evidenza che anche tecnologie e media, in quanto luoghi del sociale, sono soggetti a particolari descrizioni che si intrecciano ricorsivamente con le descrizioni della società.

Si pensi, a questo proposito, al successo di certe espressioni di uso ormai comune quali *Società dell'Informazione*, *digital divide*, *autostrade telematiche*. Sono modi di indicare alcuni caratteri della società e al tempo stesso fanno riferimento a rappresentazioni sociali della tecnica che divengono a loro volta vincolanti per la costruzione della struttura sociale.

Le tecnologie rappresentate nel sociale, allora, sembrano perdere l'accezione di artefatti cognitivi e subiscono un processo di virtualizzazione che le astrae dalle loro singole funzionalità, dagli usi particolari a cui si prestano, dagli individui che le utilizzano: piuttosto si specificano come *idea della tecnica*, come emergenza di forme descrittive autonome.

Da questa prospettiva possiamo osservare come la tecnologia generi ricorsivamente domini descrittivi a cui essa stessa appartiene. In questo senso la sua funzione non è tanto quella di modellare l'organizzazione della società, quanto di rendere il mondo accessibile, attraverso la produzione di *domini di realtà*.

I media della comunicazione permettono, infatti, la cristallizzazione e la diffusione di idee e di concetti, generando particolari forme di memoria sociale che costituiscono modelli di lettura del mondo (Esposito 2001, Luhmann 2000). Le tecnologie, allo stesso modo, rappresentano modalità di ricostruzione dell'ambiente, orientate alla riduzione della complessità: sono processi attraverso i quali il mondo può essere riordinato e reso, per così dire, a misura d'uomo.

Vale la pena, allora, tenere presente l'intuizione, tuttora feconda, dell'Autore canadese che, per primo, seguendo lo spunto di Harold A. Innis, ha confrontato gli artefatti con lo sfondo sociale nel quale si diffondono, osservandoli all'interno di una rete di variegata relazioni comunicative.

Ricordiamo, a questo proposito, l'elaborazione delle *leggi dei media* (McLuhan e McLuhan 1994), uno degli aspetti forse più trascurati del lavoro di McLuhan, messe a punto per analizzare i collegamenti dinamici fra media,

percezione e forme del sociale. Le quattro leggi, applicabili a qualsiasi artefatto, sono volte a comprendere che cosa un medium potenzia (*Estensione*), cosa rende obsoleto (*Chiusura*), come si relaziona alle forme espressive e rappresentative pre-esistenti (*Recupero*) e come si modifica all'interno dei percorsi di fruizione (*Capovolgimento*). Sono principi che formano una struttura a tetrade costruita per la comprensione del campo di relazioni che genera un medium.

Si tratta, allora, di osservare queste relazioni sul particolare piano di emergenza che caratterizza la comunicazione sociale, nel quale la tecnica stessa viene continuamente rappresentata, re-interpretata e ridefinita all'interno dei modelli di realtà che a sua volta contribuisce a generare. Più semplicemente, si tratta di tenere conto dei percorsi co-evolutivi, delle derive imprevedibili, qualificabili solo al di fuori di ogni finalismo.

Anche il particolare rapporto fra tecnica e società, dunque, può essere letto nei termini di un accoppiamento strutturale, il cui risultato è la produzione di una *realtà comunicativa* che si specifica come una forma di *oggettività*, o meglio, di una fra le possibili oggettività che connotano la comunicazione.

Se sul piano individuale media e tecnologie sono stati definiti come il dominio di esistenza degli uomini, nel piano sociale la tecnica diviene un *dominio di realtà* la cui validità non è prevedibile o descrivibile in modo lineare, ma viene confermata o smentita all'interno del flusso delle continue e reciproche selezioni fra tecnica e sociale. Gli stessi domini di realtà, infatti, sono entità plurime, situate e mutevoli: ne esistono tante quante sono le selezioni operate.

Possiamo concludere, dunque, che la realtà del sociale non è univoca e, soprattutto, non corrisponde direttamente al campo di relazioni generato da un artefatto, ma evolve in maniera ricorsiva e contingente a seconda dei rapporti circolari e complessi che si instaurano con la tecnica e la sua rappresentazione.

#### **4. Conclusioni. “Tradurre” Marshall McLuhan.**

Come si è cercato di dimostrare in queste pagine, il percorso particolarmente innovativo del maestro canadese è stato quello osservare gli artefatti come reti di relazioni, ora come figure, ora come sfondo. In altre parole, la sua sfida è stata quella, da una parte, di mettere a nudo media e tecnologie, per scoprirne l'intima natura, dall'altra, di ricomporre la complessità all'interno delle molteplici diramazioni che ne segnano la realtà relazionale.

Se ripercorrere le tappe del lavoro di McLuhan potrebbe portare a generalizzazioni talvolta riduttive degli effetti dei media sul corpo, sulla psiche

e sul sociale, risulterebbe altrettanto semplicistico liquidare il suo contributo come deterministico.

Lo sforzo da compiere, a mio avviso, è quello di recuperare gli spunti significativi della sua opera, che, tra l'altro, ha segnato la strada di tutta la mediologia successiva, e tradurli alla luce dei recenti sviluppi della teoria della comunicazione e della conoscenza.

In questa direzione si è cercato di mostrare come le metafore che hanno orientato il suo pensiero possano fornire indicazioni tuttora rilevanti, se rapportate a un'ottica comunicativa volta a spiegare non solo la natura dei media, ma anche quella della costruzione di rappresentazioni individuali e sociali. In questo senso abbiamo trasformato la metafora dell'*impatto* in quella dell'*effetto*, la *protesi* nell'*assuefazione*. Abbiamo potuto tradurre lo slogan *il medium è il messaggio* nell'accezione di *dominio di esistenza*, sul piano individuale, e *dominio di realtà*, sul piano sociale. Sono metafore che ancora ci aiutano a inquadrare la natura dei media in una prospettiva complessa.

Da questo punto di vista si comprende meglio come il lavoro di McLuhan, nonostante le critiche ricevute, sia tuttora un riferimento imprescindibile per gli studi mediologici. È proprio nel suo pensiero, infatti, che continuiamo a rintracciare gli spunti iniziali, le origini, da cui prende forma la nostra definizione di tecnologie in quanto ambienti esperienziali dell'individuo e luoghi di emergenza di realtà comunicative nel sociale. Si tratta solo di scegliere una lente attraverso la quale rileggere il suo contributo.

Nel nostro caso questa lente è una teoria della comunicazione che, da una parte, si mostra un tassello fondamentale per lo studio dei media e delle tecnologie e, dall'altra, ci indica che anche mediologia potrebbe essere considerata uno degli ambiti cruciali per un'analisi comunicativa dei fenomeni sociali.

### **Riferimenti bibliografici**

Ardigò A. (1988), *Per una sociologia oltre il post-moderno*, Laterza, Roma-Bari.

Bettetini G. e Colombo F. (1993), *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano.

Boccia Artieri G. (1998), *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, Franco Angeli, Milano.

Mazzoli G. e Boccia Artieri G. (a cura di) (2000), *Tracce nella rete. Le trame del moderno fra sistema sociale e organizzazione*, Franco Angeli, Milano.

Bolter J.D. e Grusin R. (2002), *Remediation. Competizione e integrazione*

*tra vecchi e nuovi media*, Guerini e associati, Milano.

Capucci P.L. (a cura di) (1994), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Baskerville, Bologna.

De Kerckhove D. (1996), *La pelle della cultura*, Costa&Nolan, Genova.

Esposito E. (2001), *La memoria sociale. Mezzi per comunicare e modi di dimenticare*, Laterza, Roma-Bari.

Lèvy P. (1992), *Le tecnologie dell'intelligenza. L'avvenire del pensiero nell'era informatica*, A/Traverso, Bologna.

Longo G.O. (2001), *Homo technologicus*, Meltemi, Roma.

Luhmann N. (2000), *La realtà dei mass media*, Franco Angeli, Milano.

Maturana H. (1993), *Autocoscienza a realtà*, Raffaello Cortina, Milano.

Maturana H. e Varela F. (1999), *L'albero della conoscenza*, Garzanti, Milano.

Mazzoli G. (2001), *L'impronta del sociale. La comunicazione fra teorie e tecnologie*, Franco Angeli, Milano.

McLuhan M. (1997), *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.

McLuhan M. e Fiore Q. (2001), *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*, Ginkgo Press, Corte Madera.

McLuhan M. e McLuhan E. (1994), *La legge dei media. La nuova scienza*, Edizioni Lavoro, Roma.

Moscovici S. (1989), *Il fenomeno delle rappresentazioni sociali*, in Farr R.M. e Moscovici S., *Rappresentazioni sociali*, Il Mulino, Bologna.

Neuman Y. (1999), *A Difference that Makes a Difference: Reflections on Artifact-Mediated-Consciousness*, in *Cybernetics & Human Knowing*, Vol. 6 n. 4.

Norman D.A. (1995), *Le cose che ci fanno intelligenti. Il posto della tecnologia nel mondo dell'uomo*, Feltrinelli, Milano.

---

<sup>1</sup> La Scuola di Toronto inizia a costituirsi, a metà dello scorso secolo, sulla base del lavoro di Harold A. Innis, predecessore e maestro di Marshall McLuhan. Innis ha indagato il rapporto fra tecnologie e potere a partire dalle dinamiche di controllo delle variabili dello spazio e del tempo. Su questa strada, McLuhan ha approfondito il rapporto fra tecnologie, processi cognitivi e dinamiche culturali.

<sup>2</sup> La metafora trasmissiva, a partire dall'applicazione della *Teoria matematica delle comunicazioni* di Shannon e Weaver alla comunicazione umana, definisce la comunicazione come un passaggio di informazioni da un Emittente ad un Ricevente. I due ingegneri, occupandosi di comunicazione macchinica, hanno trattato le problematiche relative alla trasmissione di segnali da un emittente a un ricevente, concentrandosi sugli aspetti tecnici della comunicazione (Mazzoli 2000). L'applicazione di questo modello alla comunicazione interpersonale, a livello di senso comune, porta a definire la comunicazione come trasmissione di dati o semplice scambio reciproco di contenuti, tralasciando gli aspetti semantici e pragmatici dell'atto comunicativo.

---

<sup>3</sup> Il concetto di autopoiesi (produzione a partire da sé) è stato formulato dal biologo cileno Humberto Maturana con riferimento ai sistemi viventi, che vengono descritti come sistemi autonomi, cioè in grado di mantenersi attraverso i propri mezzi e di costituirsi come distinti dall'ambiente mediante le proprie dinamiche strutturali (Maturana e Varela 1999).

<sup>4</sup> Con le parole di Maturana e Varela «ogni persona dice ciò che dice e ascolta ciò che ascolta secondo la propria determinazione strutturale» e, in sintesi, «il fenomeno della comunicazione non dipende da quello che si trasmette, ma da quello che accade con chi riceve» (Maturana e Varela 1999, p. 169).

<sup>5</sup> «The extension of any one sense alters the way we think and act – the way we perceive the world» [L'estensione di ogni ambito sensoriale altera il nostro modo di pensare e di agire – il nostro modo di percepire il mondo] (McLuhan e Fiore 2001, p. 41, traduzione mia).

<sup>6</sup> In Capucci 1994.

<sup>7</sup> Traduzione mia, corsivo mio.

<sup>8</sup> Per le critiche di determinismo tecnologico si vedano Lévy 1992, Norman 1995, Boccia Artieri 1998.

<sup>9</sup> Una lettura meno deterministica del rapporto artefatti/individui, si può rintracciare nella metafora della cornice (*brainframe*) utilizzata da Derrick de Kerckhove (1996): l'Autore parla di psicotecnologie (o di tecnopsicologie) per evidenziare come gli artefatti interagiscono con il corpo incorniciando la sua specificità di compatto mente-corpo.

<sup>10</sup> Nei termini della biologia cognitiva un sistema vivente accoppiato strutturalmente con il suo ambiente, ma anche con altri sistemi viventi, modifica la propria struttura, innescando un processo di *deriva strutturale* che gli consentirà di adattarsi all'ambiente e di conservare la propria organizzazione. La deriva strutturale, o *comportamento ontogenetico* di un sistema, può essere definito come la realizzazione del *dominio delle azioni adeguate*, cioè della *validità operativa* delle proprietà che definiscono l'identità di un sistema (Maturana 1993).

<sup>11</sup> Longo riprende il lavoro di Gregory Bateson che ha spiegato i meccanismi dell'apprendimento come una forma di adattamento specificata in un processo di *assuefazione* agli stimoli provenienti dall'ambiente esterno.

<sup>12</sup> Altre teorie della comunicazione e dei media ritengono che lo studio degli artefatti si specifichi sul rapporto individui/ambiente. Gianfranco Bettetini riconduce le tecnologie alla *rappresentazione*, alla *comunicazione* e alla *conoscenza*, come dinamiche centrali per la definizione dell'interazione fra l'uomo e il suo mondo (Bettetini e Colombo 1993).

<sup>13</sup> In questa direzione, un'altra definizione di artefatti può essere quella di metaambiente, fornita da Fausto Colombo in relazione ai nuovi media. Colombo spiega «il ruolo della tecnologia contemporanea come esperienza di linguaggio, di rappresentazione, di comunicazione ma soprattutto di vita, di conoscenza e di emozione» (Bettetini e Colombo 1993, p. 284).

<sup>14</sup> Per l'analisi di come si formano le rappresentazioni sociali e di come sia possibile la loro emergenza in un rapporto di co-determinazione con le rappresentazioni individuali si fa riferimento al lavoro di Serge Moscovici (1989).

<sup>15</sup> Un altro modo di indicare le descrizioni del mondo è quello di semantica della società, proposto nell'ambito della teoria dei sistemi sociali di Niklas Luhmann. La semantica si genera in un processo di auto-osservazione del sociale che costruisce un universo concettuale di cui la società dispone per stabilizzarsi su certi contenuti e per orientare le proprie operazioni comunicative. È un fenomeno che si spiega a partire dall'accoppiamento strutturale con i mezzi di comunicazione e con la struttura della società (Esposito 2001) e mette in evidenza le dinamiche co-evolutive e ricorsive che si creano tra queste entità in un processo di costruzione del sociale.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.