

Livio Billo

Perché progettare un nuovo Medio Evo oggi? Riflessioni su un'avanguardistica mostra londinese

Come citare questo articolo:

Livio Billo, *Perché progettare un nuovo Medio Evo oggi? Riflessioni su un'avanguardistica mostra londinese*, «Bibliomanie. Letterature, storiografie, semiotiche», 47, no. 8, luglio 2018/giugno 2019

Il primo marzo del corrente anno, una virtuale capsula del tempo è approdata presso il Museum of the Order of St. John, a Londra. Vi ha portato in mostra un campionario di “scene, visioni e frammenti di una storia alternativa” del Medioevo. Anzi, del *TechnoMedioevo*, con l’obiettivo di condurre «un’esplorazione audace e avventurosa nell’arte contemporanea», dimostrando «i modi con cui la nuova tecnologia può essere utilizzata per reinterpretare soggetti storici»¹.

Ora, già l’unione del prefisso “tecno” con il sostantivo “medioevo” potrebbe prestarsi a qualche malinteso o fraintendimento, parendo forse un azzardo, se non un paradosso, rapportare il concetto di tecnologia e le funzioni della stessa ad un’età che solitamente passa per essere regressiva e fortemente deficitaria sul piano delle acquisizioni scientifiche e tecnologiche. E non solo di quelle, va da sé. Se poi vi si aggiunge che a postulare l’esistenza di un siffatto Medioevo, alternativo e a suo modo tecnologico - o, meglio, post-tecnologico - sia un gruppo di studiosi, ricercatori, storiografi e artisti consociatisi quali membri di una “Age of Future”, il paradosso di cui sopra sembrerebbe sfociare nella più insanabile delle aporie.

Così, però, non è, se ci s’interroga preliminarmente su almeno due questioni. La prima: di quale Medioevo si stia qui parlando; la seconda: di quale futuro e, soprattutto, cosa vi accadrà, sempre ammesso e non concesso che ce ne sia ancora uno.

Quanto al primo quesito, la storiografia già da tempo ha sgombrato il campo dal pregiudizio sui cosiddetti “secoli bui”. Così come ha provveduto a ridimensionare la concezione, meno pregiudizievole, ma comunque non esente da una certa rigidità e schematicità, del Medioevo come - e non solo in senso letterale - una “età di mezzo”, che sarebbe stata compresa fra una morte ed una rinascita: quelle del mondo classico e dei suoi valori

umanistici.

Era quanto pensavano - come si sa - gli intellettuali e gli artisti del Rinascimento italiano (ad es., Ghiberti, Alberti, Vasari) i quali assegnarono all'epoca medievale un valore di "medietà", ma contestualmente di mediocrità, adottando per essa i termini *media aetas* e *gotico* (nell'accezione di barbaro). Alla presunta "barbarie" del recente passato, essi intendevano infatti contrapporre la *humanitas* civilizzata, la cultura ben più elevata di un tempo remoto - l'*antico* - che tornava a nutrire e a rivivificare il presente, in ogni suo aspetto e forma. Tant'è che, nel coniare poi a posteriori il fortunato, carismatico termine *Renaissance* (in italiano, *Rinascimento*), Jacob Burckhardt ne avrebbe fatto quella sintesi onnicomprensiva - insieme spirituale, artistica, politica e sociale - che estendeva il concetto di "rinascita" oltre l'aspetto puramente estetico.² E che, in parallelo, pronunciava un verdetto di condanna nei confronti di quel Medioevo, "antitetico" al Rinascimento, in cui «both sides of human consciousness - that which was turned within as that which was turned without - lay dreaming or half awake beneath a common veil. [...] through which the world and history were seen clad in strange hues. Man was conscious of himself only as a member of a race, people, party, family, or corporation - only through some general category».³

È altrettanto noto che questa concezione peggiorativa ed oppositiva del Medioevo è stata contestata ed infine invalidata. Ci si limiterà qui a citare, tra i "revisionisti" più accreditati, almeno Jacques Le Goff. Egli non solo riabilita il Medioevo, estendendolo ben oltre i suoi tradizionali limiti cronologici, ma sostiene - in opposizione alle tesi del Burckhardt - la necessità di liberarsi dall'"intoppo" del Rinascimento: «[...] we let air out of the inflated concept of the Renaissance».⁴

Sicché, tra una interpretazione estensiva ed una riduttiva del concetto di "medioevo", forse la verità sta ancora una volta in un punto intermedio, che tuttavia è difficile da individuare, stante che l'"età di mezzo" non è stata affatto omogenea ed uniforme, ma ha conosciuto fasi evolutive differenziate, temperature più o meno alte e surriscaldate di "medievalità".

Se ne può evincere, quindi, che il Medioevo è qualcosa di più, e di diverso, da una semplice dimensione storica o puntualizzazione cronologica. È piuttosto una categoria dello spirito: uno spirito che, magari, opera per "ispirazione divina" e che s'identifica con la spontaneità della creazione, come già sostenevano il Wackenroder e, più in generale, tutto il pensiero estetico romantico.⁵ Ne consegue che, sul piano artistico, lo spirito non opererebbe per immagini riproduttive, mimetiche o razionali che siano, come preteso dalle teorizzazioni classico-rinascimentali. Si avvarrebbe, invece, di quelle rappresentazioni emotive, creative e poetiche che costituiscono la peculiare dimensione dell'*immaginario*: «un fenomeno collettivo, sociale, storico [che] nutre e fa agire l'uomo. Una storia senza l'immaginario è una storia mutila, disincarnata».⁶ Aggiungeremo anche de-energizzata e mistificata, nel venir meno di quella carica propulsiva che fa da catalizzatore alle visioni, ai sogni, alle

“finzioni” di un mondo fittizio che è tuttavia “più reale” della realtà stessa. Perché il *finger*, nelle sue connotazioni semantiche ed etimologiche, non rinvia solo - e negativamente - al concetto di “simulazione”, di “apparenza ingannevole”, bensì a quello del “plasmare”, del “dare forma” a qualcosa che (ancora) non è presente, ma è comunque possibile lo diventi in avvenire, lungo la linea di un divenire progettuale.

Sarebbe perciò limitativo, per non dire miope, attribuire all'immaginario medievale solo la visionarietà: del sogno, del misticismo o della follia; e non anche quella - sempre con Le Goff - che «ha ispirato, animato lo sviluppo dell'umanesimo medievale [...] fino alle più alte creazioni culturali e spirituali»⁷. Tra le quali crediamo rientrino a pieno titolo tanto l'ardita scienza delle costruzioni gotiche, quanto una proto-scienza quale l'alchimia - con la sua visione trasmutativa e rigenerativa del mondo - o la proto-tecnologia informatica delle “macchine combinatorie”, costruite da un Raimondo Lullo (1235-1315) a supporto della sua *Ars magna*.⁸

Ecco perché, nei momenti in cui l'estetica e la cultura europee più acutamente avvertirono la “crisi” e l'esaurirsi del presente, in un vuoto di istanze, di aspirazioni ideali o in un degrado di valori che avrebbe compromesso anche il decorso del futuro, esse si rivolsero al Medioevo, risolvendosi a rivalutarlo. Così è stato con il *gothic revival*, iniziato per reazione al formalismo neoclassico, ma presto sfociato nella lotta allo scetticismo religioso e al materialismo della civiltà industriale appena avviata, già foriera però di quei guasti e di quei rischi in cui l'odierna - quella post-industriale - si dibatte ed ancora ne paga il fio.

Per effetto di ciò, è invalso il convincimento che l'evo moderno sia implosivo su se stesso, trascinandolo al fondo tutte quelle idee ed ideologie “forti” che erano storicamente connesse alla sua nascita e al suo sviluppo. Esso si troverebbe, pertanto, in una condizione di “post-modernità”, che in sintesi si tradurrebbe nell'inesistenza di alcuna verità: solo combinazioni strumentali e pragmatiche del sapere;⁹ o addirittura incorrerebbe nel “fine storia”,¹⁰ non avendo quindi innanzi a sé né continuità, né potenzialità di ulteriore sviluppo, ma solo distruzione materiale, disgregazione sociale, spersonalizzazione individuale¹¹.

Tutte queste problematiche, riflettendosi sul piano estetico e culturale, hanno costituito il polo di attrazione ed il fulcro di maggiore interesse delle culture cosiddette “alternative” affermatesi nel passaggio di millennio, quali la letteratura, la musica, la cinematografia, la moda *cyber-punk/cyber-goth*, i cui apparati semantici e le cui costellazioni simboliche si collocano - manco a dirlo - nel solco di un “ricaricamento” del Medioevo e dei suoi multiformi immaginari.

A questo *côté* si riallacciano le linee di ricerca e le ipotesi di lavoro del team scientifico ed artistico di “Age of Future”, guidato da Marcello Pecchioli, lo studioso che, da quasi un ventennio a questa parte, ha avviato un'accurata, capillare riflessione sul Medioevo e sulle sue implicazioni tecnologiche, artistiche, epistemologiche, cosmologiche, multimediali, storiche, trovando che questo periodo, in apparenza distante anni-luce dalla nostra

scintillante sur-modernità elettronica, ci è invece - per le ragioni su esposte - consonante e prossimo, forse più di quanto non si sia disposti ad ammettere. E, proprio allo scopo di dare evidenza a tale prossimità, ha preso corpo la mostra che queste Postille vanno commentando e che si rappresenta, essenzialmente, come «una specie di Medioevo parallelo, di cui [essa] sembra essere memoria illustrata e racconto».¹²

Ma, allora, quali ne sono le scelte e le partiture illustrative, quali i contenuti narrativi? Li suddivideremo, per comodità di trattazione e lettura, in alcuni comparti tematici che non necessariamente ricalcano il percorso espositivo, ma vi ricercano piuttosto caratteri interni di omogeneità o affinità, nella loro collocazione ideale, ancor prima che materiale.

Il primo di tali blocchi afferisce al bacino dell'*immaginario epico-cavalleresco* e "cortese", ovvero quello che - parafrasando l'Ariosto - dà voce al cantare di "donne, cavalieri e amori cortesi e audaci imprese". Proprio all'entrata del Museo, ne troviamo una plastica, significativa icona nel *Robot crociato* (o *Cavaliere teutonico*) di Gaetano Muratore. È, per l'appunto, un guerriero catafratto e semovente, nel quale si ravvisa una filiazione diretta con gli uomini d'arme e i "signori della guerra" medievali, come già indicato dal titolo. A sorpresa, però, esso mostra una qualche linea di parentela con gli androidi e i cyborg di certa letteratura sci-fi, per quanto, nel suo assemblaggio - hi-tech solo di facciata - si scoprono matrici di prassi e pensiero riconducibili al filone dell'immaginario proto- o paratecnologico di epoca antica e medievale. Limitandoci ad alcuni dei più noti congegni meccanici di quest'ultima, citeremo quanto meno l'uomo di ferro di Alberto Magno (1193 ca. - 1280), capace di aprire la porta agli ospiti e di salutarli con dei suoni,¹³ nonché l'angelo e la *chantepleure* (uccello meccanico che beve da una coppa), raffigurati da Villard de Honnecourt nel suo celebre *Livre de Portraiture* (1235 ca., rispettivam. fol. 22 v, fol. 9 r). Ancora un cavaliere, in correlazione con una dama cui sta rendendo omaggio, ci accoglie appena al di là della soglia museale, dov'è collocato un dipinto di Gabriele Lamberti: *La Dama e l'unicorno, il tatto (il coniglio nero)*. *Remake* pittorico di uno dei famosi arazzi di manifattura fiamminga tardo-quattrocentesca che allegorizzano i cinque sensi, a sorpresa vi fa capolino un curioso "coniglio nero", i cui caratteri metamorfici e, per certi versi, già *trans-human*, ne fanno un *trickster* - o un demonietto impertinente, ma forse acutamente "loico"¹⁴ - che viene a sparigliare e a confondere, con la sua inaspettata intrusione, le configurazioni culturali, mentali ed iconiche per noi familiari e rassicuranti.

Ad un mondo affine a quello "cortese" appartengono, per raffinatezza culturale, di maniere ed eleganza, le *Due principesse* di Diana Cao Shuying, artista di origini cinesi. Ispirate ai modelli e agli stili di vita femminili dominanti presso l'antica corte imperiale degli Han (III sec. a.C. - I sec. d. C.), esse attestano *de visu* gli alti livelli di sviluppo raggiunti da quella lontana civiltà e ne prefigurano i futuri, che non poche influenze positive avrebbero esercitato - specialmente attraverso l'incremento dei traffici commerciali lungo la "via della seta" - sul mondo europeo. Talché, le principessine arrivano a fondere, per mano della

occidentalizzata Cao, i loro originari tratti storico-culturali – e persino l'*outfit* – con quelli che più propriamente caratterizzarono le corti d'Europa sullo scorcio del declinante Medioevo.

Nel secondo blocco, posto all'insegna dell'*immaginario religioso-sacrale*, potremmo accorpare le opere di Marcello Pecchioli e di Cristiano Nanni, per quanto ne siano individuabili tracce e lasciti in quasi tutti gli altri artisti in esposizione.

Il primo dei lavori a firma di Pecchioli è una piccola vetrata piombata che effigia un "prete alieno", secondo l'iconografia del *Pantocrator* bizantino e/o romanico, ma presentato e custodito in una teca come reliquia proveniente da un retro-futuro post-apocalittico.¹⁵

L'altro suo lavoro, collocato nella cripta dei Templari, è un frammento scultoreo, dichiarato altrettanto "alieno"; ma s'identifica quasi subito per essere la replica di una stele commemorativa degli Annunaki, ovvero dèi extra-terrestri provenienti dal pianeta Nibiru che – secondo alcune letture archeologiche poco ortodosse¹⁶ – sarebbero stati i capostipiti degli antichi sumeri, cui avrebbero fatto dono di conoscenze scientifiche e tecniche che avrebbero fatto poi compiere alla specie umana un poderoso balzo evolutivo.

Accanto a quest'opera, ne figura una di analogo impianto iconico e tematico, realizzata da Nanni. Essa rappresenta, sotto forma di avatar olografico, un'altra entità aliena e insieme divina: *EVE*, la quale mutua la più parte di sembianze ed attributi da Inanna Ishtar, la temibile divinità femminile del *pantheon* mesopotamico, signora dell'amore, della bellezza e della guerra, che possiede, però, molti tratti di convergenza sincretista con le principali divinità cristiane: come Cristo, viene suppliziata e risorge quindi a nuova vita; come la Madonna, è garante di protezione ed intercessione verso i comuni mortali. D'altro canto, *EVE* è anche Eva, la personificazione della *donna-demonio*, tentatrice e strega, posseduta dal Maligno. Antitesi della Vergine Maria, nell'immaginario cristiano medievale, essa ha "incarnato" – è proprio il caso di dire – l'idea fobica della "carne peccatrice", in quella forma aberrante di "sessualizzazione del peccato originale" di cui ci parla ancora Le Goff, quale tipico connotato etico e sociale dell'"età di mezzo", che imputava alla progenitrice la responsabilità di essere all'origine di ogni male che affligge l'umanità¹⁷.

Seguendo tale linea di pensiero, si attinge quasi automaticamente ad un ulteriore deposito dell'immaginario: vale dire, quello a carattere *apocalittico-millenarista*. Una consimile componente permea per intero l'installazione video-sonora di Tiziano Popoli, *Apocalypse Machine 5.0*. Ubicata all'interno del Museo, è fisicamente costituita da un tappeto-pavimento interattivo, attraversando il quale il visitatore, fattosi pellegrino penitente, può riattivare virtualmente ed immergersi cinestesicamente nelle accese visioni (gli angeli, i sigilli, le coppe) e nelle sonorità (le trombe, i tuoni, i cori celesti) evocate dal testo giovanneo annunziante il "giorno del giudizio". In tal modo, egli «entra in un'atmosfera mistica e arcaica»¹⁸, anche oracolare, per ritrovarsi infine nella spiritualità contemplativa, nel misticismo e nel compimento auto-catartico.

A forme di terribilità e visionarietà apocalittica ci introducono, appena prima della "stazione" di Popoli, le *Cellule* di Vittorio Valente e, proseguendo quindi nel percorso espositivo, le diverse produzioni di Leonardo Passeri.

Valente, che è un ricercatore biologo, plasma nel silicone e con altri materiali di sintesi delle gigantesche repliche di cellule umane, di virus e microrganismi patogeni, o che potrebbero forse diventarlo, ridando forma e forza a «un altro incubo del Medioevo»¹⁹; ovvero le epidemie e pandemie di peste e altri morbi che funestarono le popolazioni europee dell'epoca. Altre volte si tratta, invece, di "guerrieri silenziosi" o di "dermascheletri", la cui forma e struttura - costituita per lo più da materiali inorganici e metallici - ce li fa apparire come degli inquietanti colonizzatori alieni o, piuttosto, come il derma o l'eso-scheletro biobotico del super- o post-uomo venturo.

Altrettanto evocatrici di realtà precariamente in bilico tra utopia e distopia, le diverse opere di Passeri paiono riformulare la storia e il destino umani nell'inquietante prospettiva di una «specie di Medioevo nucleare, in cui brandelli d'umanità [...] vengono attraversati da flussi di mostri e mutanti [...], per le vie e le città di mondi post-atomici, nuclearizzati e cadenti».²⁰

Nondimeno, al pari dello gnostico medievale che, pur non nascondendosi all'onnipresenza del Male, riponeva fiducia nel principio salvifico del Bene, egli, dopo tutto, non si rassegna a consegnarsi inerme alla *nouvelle vague* catastrofista e *post-human*. Vi erge, infatti, a contraltare una speranza palingenetica, una sorta di metaforico baluardo difensivo, modellato mediante le sculture "concettuali" poste nel Giardino interno della Chiesa. Sono, in prima battuta, delle schematizzazioni plastiche di eventi cosmologici/cosmogonici, quali la collisione di onde gravitazionali; ma riprendono altresì le implicazioni simboliche ed esoteriche sottese ai cosiddetti "solidi platonici", archetipi e moduli di un costruire umano razionale ed armonico e, al contempo, modelli eterni di universale, intangibile perfezione. In controcanto, all'interno della Cripta, Bruno Marcucci, con *Il Mostro della Tasmania*, offre una sua personale riflessione sul teriomorfismo, *sub specie* fossile d'un animale estinto o, magari, di una di quelle fantastiche, demoniche "chimere" miniate nei *Commentari dell'Apocalisse* del Beato di Liébana. Però, i "significanti" materiali (plastica, alluminio) e la sospensione al soffitto ne spostano, per metonimia, la significazione primaria, dirottandola - parola scelta non a caso - su un oggetto ed una concatenazione di concetti affatto diversi: la carlinga di un aereo precipitato, vuoi per incidente, vuoi per attentato. E allora la memoria non può che andare, viva e dolente sempre, alle pagine più orrende e sanguinose della cronaca degli ultimi decenni: dalla strage di Ustica (1980) a quelle di Lockerbie (1988) e dell'11 settembre 2001. Ma quelle pagine sono da leggersi anche come monito nei confronti della *hybris* umana, nelle sue diverse manifestazioni ed istituzionalizzazioni: dalla politica alla cultura, dall'economia alla scienza.

Dalla "tracotanza" o, quanto meno, dagli eccessi di uno scientismo tralignante in sistema tecnocratico fuori controllo pare mettere in guardia anche l'ultimo lavoro contenuto nel

Museo: la *Capsula del Tempo 1*, di Massimo Trenti. Si tratta di una vecchia valigia, non esente da un certo sapore di reliquiario o di oggetto comunque liturgico, sebbene di una liturgia de-sacralizzata e secolarizzata. Il suo contenuto è costituito da frammenti di formule sulla teoria della relatività e foto sbiadite di Einstein, del fisico Richard Feynman, della sua casa e del "fungo atomico" di Hiroshima;²¹ più un taccuino di appunti del paleo-biologo Charles Doolittle Walcott, intorno ai quali s'intreccia una sorta d'intricato "giallo" storico, dato che la valigetta - forse spedita dallo stesso Walcott, già amministratore dello Smithsonian Institution - sarebbe giunta a destinazione fuori tempo, producendo un incidente "discronico". Nelle sue annotazioni, pare infatti sia data *in nuce* l'intuizione delle nano-tecnologie, in anticipo di cinquant'anni almeno su Feynman, che ne è considerato a buon titolo il padre.

Procedendo su un'altra e conclusiva pista interpretativa, troviamo gli artisti che frequentano *l'immaginario alchemico e proto-tecnologico*, per quanto tale frequentazione - al pari di quella sacrale ed apocalittica - sia trasversale alla più parte dei loro compagni, oscillando ad ogni modo tra *high-* (per es., un Nanni, un Popoli, un Valente) e *low-tech*.

Rifacendosi più o meno direttamente all'"infinitamente piccolo" di tipo biologico, indagato da Walcott, e a quello di ordine fisico di Feynman, Enrico T. De Paris - con i suoi due tubi illuminati al neon, affollati di personaggi, animali ed ambienti in miniatura - «sembra darci la possibilità di connetterci con micro-universi in espansione, come se la sua creazione ci aprisse dei reami e delle porte dimensionali che, altrimenti, sarebbero per noi invisibili e non accessibili».²²

Espressione paradigmatica di una *techne* antica, se non ancestrale, ma che nondimeno esplora potenzialità non ancora accessibili o fuori del comune, è senza meno Roberta Chioni. Artefice di originali, anticonvenzionali sperimentazioni nel campo del *design*, in specie tessile, l'artista ricorre alla paziente tecnica dell'arazzo per mettere "in trama" materiali di nuova o nuovissima generazione, quali frammenti di pellicola cinematografica, reti e fili metallici, fibre ottiche e micro-chip. Così, il suo *Omaggio a Grete Reichardt*, visibile nella Cripta, si colloca in quel quadro delle contaminazioni linguistiche e ri-codificazioni semantiche che materializzano «un lacerto di un Medioevo ibrido»,²³ dotato di caratteristiche tecnologiche dimenticate o, forse, a noi ignote.

A questo punto, e con la speranza di non aver tediato il lettore, affidiamo la conclusione delle nostre *Postille* ad un *testimonial* atipico, quanto d'eccezione: *Nao-BlueStorm*, l'umanoide robotico interattivo che si muove, parla, risponde a domande, apprende nuove informazioni e cognizioni. Quale prodotto di una evoluzione di pensiero e tecnologica che nella rassegna ha la testa di serie nel *Cavaliere teutonico* d'apertura, esso è latore del viatico finale e del congedo dal «viaggio nella dimensione del Tecno Medioevo, un'ipotesi di lavoro e un progetto storico-artistico che, proprio in questa mostra londinese, sembra trovare un approdo e una sua completa rinascita»²⁴.

Note

1. A. BORG: *Prefazione* a M. PECCHIOLI (a cura di), *TechnoMedioevo. Age of Future Reloaded*, catalogo della mostra, The Sir Denis Mahon Charitable Trust/Sagep Editori, Genova [2018], p. 16.
2. J. BURCKHARDT: *Die Kultur der Renaissance in Italien*, Basel [1860]; ingl. trans. by S. G. C. MIDDLEMORE: *The Civilization of the Renaissance in Italy* [1878], Project Gutenberg Etext Civilization of the Renaissance in Italy.
3. BURCKHARDT, *op. cit.*, p. 52.
4. J. LE GOFF: *L'imaginaire médiéval*, Paris [1985]; ingl. trans. by A. GOLDHAMMER: *The Medieval Imagination*, Chicago - London [1988], p. 10. Vi si propone contestualmente un «very long “Middle Ages”», le cui strutture fondamentali evolverebbero con grande lentezza dal secolo III fino alla metà del XIX. *Ibid.*
5. L. VENTURI: *Storia della critica d'arte*, Torino [1964], pp. 172-197 (in part. p. 184).
6. Cfr. J. LE GOFF, *Prefazione a L'immaginario medievale*, cit., pp. V-XXII (in part. pp. VI-VIII).
7. *Ivi*, p. XV.
8. Si veda, al riguardo, M. PECCHIOLI, *Il caso di Raymond Lullo (Ars Combinatoria) e della mnemotecnica (Memoria Artificialis)*, in ID (a cura di), *Cronache dal Tecno-Medioevo. Ipertesti, Labirinti, Tecno-mondi, Realtà virtuali, Architetture digitali nel sapere pre-scientifico del Mondo Antico*, Mimesis Edizioni, Milano - Udine 2015.
9. Cfr. J.-F. LYOTARD, *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris 1979; tr. it. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli 1981.
10. Sulle tesi di “fine storia”, come caduta delle ideologie, si veda: F. FUKUYAMA: *The End of History and the Last Man*, New York [1992].
11. *The Great Disruption*, The Free Press, New York, 1999; tr. it. *La grande distruzione*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 1999; e, inoltre, *Our Posthuman Future*, Farrar, Straus and Giroux, New York 2002; tr. it. *L'uomo oltre l'uomo*, Mondadori, Milano 2002.
12. M. PECCHIOLI, *Verso il Tecno Medioevo*, in ID, (a cura di), *TechnoMedioevo* cit., p. 29.
13. Cfr. E. J. GRUBE, *Automa*, a. v., in *Enciclopedia dell'arte medievale*, Treccani, Roma 1991.
14. Dotato, cioè, di capacità logiche e dialettiche di prim'ordine. Il riferimento è al ben noto verso dantesco, dove un demone ha la meglio su San Francesco nella contesa per l'anima di Guido da Montefeltro (cfr. *Inferno*, XXVII, 122-123).
15. L'autore afferma di aver tratto ispirazione dalla lettura del romanzo di fantascienza *A Canticle for Leibowitz* (1959), di Walter M. Miller, il cui protagonista, reduce da una devastante catastrofe atomica, recupera

alcuni frammenti di progetti ingegneristici in blue-print che diventano i testi fondativi di una nuova religione. Ad essa e al suo clero, proprio come ai primi tempi della Chiesa, tocca il compito di tramandarne il "verbo": per il bene dell'umanità e per una scienza che finalmente cooperi a tale scopo. Cfr. M. PECCHIOLI, *Verso il Tecno Medioevo*, cit., pp. 32-33.

16. Ci si riferisce alle discusse tesi sulla "esogenesi" della civiltà umana, avanzate dal sumerologo Zecharia Sitchin e fatte proprie dallo stesso Pecchioli. Cfr. ID, *Verso il Tecno Medioevo*, cit., pp. 35-36.
17. Cfr. J. Le Goff, *Il rifiuto del piacere*, in *L'immaginario medievale*, cit., pp. 123-139.
18. M. PECCHIOLI, *Verso il Tecno Medioevo*, cit., p. 32.
19. Ivi, p. 31.
20. Ibidem
21. Il Feynman, in quanto membro del gruppo di fisici che svilupparono il "Progetto Manhattan", fu corresponsabile delle devastazioni materiali e dell'uccisione in massa che le prime atomiche produssero sul suolo nipponico.
22. M. PECCHIOLI, *Verso il Tecno Medioevo*, cit., p. 36.
23. Ivi, p. 34.
24. Ivi, p. 37.