

Domenico Secondulfo (a cura di)

## **I VOLTI DEL SIMULACRO**

Realtà della finzione e finzione della realtà

*Scritti di:*

*F.M. Battisti, D. Borrelli, A. Cattaneo, V. Codeluppi, L. Giuliano,  
A. Lando, A. Micheloni, I. Sciuto, D. Viviani*

**QuiEdit**  
2007

Copyright© by QuiEdit di S.D.S. s.n.c.  
Via S. Francesco, 7 – 37129 Verona, Italy  
[www.quiedit.it](http://www.quiedit.it)  
e-mail: [informazioni@quiedit.it](mailto:informazioni@quiedit.it)  
Edizione I Anno 2007  
ISBN: 978-88-89480-28-1

La riproduzione per uso personale, conformemente alla convenzione di Berna per la protezione delle opere letterarie ed artistiche, è consentita esclusivamente nei limiti del 15%.

**Copertina:** Creazione ed elaborazione grafica di Nicola Romani  
([www.phart.it](http://www.phart.it))

# *Indice*

<b>Introduzione</b> (Domenico Secondulfo)	pag. 9
<b>Capitolo 1: Il simulacro come forma e processo</b> (Domenico Secondulfo)	» 13
1. Introduzione	» 13
2. L'idea di forma generativa	» 16
3. Forma e forme	» 22
4. Il simulacro come forma generativa	» 27
<b>Capitolo 2. La natura del simulacro nel mondo classico. Suggestioni sulla riflessione filosofica e la devozione religiosa in Grecia</b> (Daniela Borrelli)	» 35
<b>Capitolo 3. Il simulacro della comunicazione</b> (Italo Sciuto)	» 69
<b>Capitolo 4. Simulacri nella rete: persone, avatar e personaggi</b> (Luca Giuliano)	» 89
1. Introduzione	» 89
2. Immagine e realtà	» 90
3. Doppia presenza, tele-presenza, tele-esistenza	» 96
4. Persona e virtualizzazione della persona	» 100
5. Avatar e primato della vertigine	» 106
6. Personaggio e primato della maschera	» 112
7. Conclusione: verso una possibile ricomposizione	» 115

<b>Capitolo 5. Simulacri, media e reality show</b> (Vanni Codoluppi)	pag. 121
1. Il simulacro mediatico	» 121
2. La realtà dentro lo schermo	» 125
3. A ciascuno il suo <i>reality</i>	» 129
<b>Capitolo 6. Pubblicità e prodotti come simulacri polisensuali</b> (Ada Cattaneo)	» 137
1. Definizione	» 137
2. La vista ed il simulacro	» 140
3. Cenni sul simulacro in occidente	» 141
4. Realtà della finzione e finzione della realtà	» 145
5. I prodotti e il simulacro	» 146
6. La pubblicità ed il simulacro	» 156
7. Conclusioni	» 162
<b>Capitolo 7. Cinema e simulazione: percorsi e paradossi</b> (Arturo Lando)	» 169
1. Il segno bifronte	» 171
2. I mondi virtuali	» 173
3. La questione della tecnica	» 176
4. Un secondo genere d'immagini	» 178
5. I referenti invisibili	» 181
6. Un caso d'identificazione collettiva	» 182
<b>Capitolo 8. Scandali e simulacri. Dinamiche sociali nell'abbattimento del potere politico</b> (Francesco M. Battisti)	» 187
1. Definizione di scandalo	» 187
2. La distruzione del simulacro del potere	» 192
3. Media e simulacri	» 198
4. Il ritorno alla realtà	» 204

<b>Capitolo 9. Ipermerce e “spettacolo”. Riviviscenza del mito e società globale nel pensiero di Guy Debord (Antonio Micheloni)</b>	pag. 211
1. Introduzione	» 211
2. L’elevarsi della merce ad immagine nello “spettacolo”	» 215
3. La “società dello spettacolo” fra industria della cultura e globalizzazione	» 218
4. Mitopoetica e palingenesi della merce spettacolare. Il fallimento dell’economia come scienza	» 224
5. Lo spettacolo di fronte alla ricerca sociale	» 235
<b>Capitolo 10. Il simulacro svelato: la semantica del concetto (Debora Viviani)</b>	» 241
1. Introduzione	» 241
2. Il simulacro: ambiguità semantica del concetto	» 242
3. Il simulacro tra parodia e ripetizione	» 243
4. Il simulacro nell’analisi sociologica: Jean Baudrillard	» 247
5. Le dimensioni del concetto	» 255
6. La nuova dialettica delle forme del sociale	» 261



# *Introduzione*

*Domenico Secundulfo*

Questo volume nasce con l'intento, forse sin troppo ambizioso, di fare il punto su un concetto di grande fascino ma anche di grande ambiguità: il concetto di simulacro. Si tratta di un concetto che ha avuto il suo momento di massima fortuna nella sociologia, nell'estetica e nella filosofia italiana attorno agli anni '80, in cui sull'onda della traduzione in italiano dei testi di Baudrillard, diversi autori si sono cimentati con la forza esplicativa ed il fascino euristico di questo concetto, applicandolo soprattutto allo studio della comunicazione, sempre sull'onda dell'uso francese, ma anche al campo dell'analisi delle nuove tecnologie, ed in particolare della robotica e della tematica del doppio. Molti lo hanno utilizzato in via esplorativa, moltissimi lo hanno utilizzato travolti dal suo fascino ma spesso traditi dalla sua ambiguità, moltissimi ne sono rimasti incuriositi ma anche sospettosi della sua ambiguità e della sua scarsa determinazione concettuale, mantenendo una grossa curiosità e disponibilità al suo approfondimento ma una sostanziale prudenza al suo uso. Del resto, proprio in questa ambiguità sta la forza ed anche il sostegno alla riflessione sociologica e filosofica che questo concetto può offrire ai ricercatori: tentando di coglierne le varie sfumature, il simulacro in realtà offre a chi cerca di utilizzarlo in chiave scientifica una molteplicità di strade, di approcci, di visioni di uno stesso problema o dello stesso fenomeno, che stimolano in maniera eccezionale l'occhio della mente scientifica, suggerendo

percorsi poco battuti, ipotesi ardite, funzionando come un catalizzatore della creatività e dell'immaginazione dello scienziato. La sua forza, che sta nella multiformità e multidimensionalità, diviene però anche la sua debolezza, in quanto una volta che si cerchi di stringerlo in un ragionamento serrato, lineare e causale, il simulacro tende a sfuggire di mano, presentandosi ogni volta con un volto diverso, suggerendo ogni volta una nuova strada e conducendoci così ad una sorta di indeterminazione del pensiero.

È proprio a questa ambiguità che questo volume cerca di dare una risposta. Attraverso i saggi che esso raccoglie, e che nascono da un confronto serrato tra gli autori, si cerca proprio di delimitare l'area semantica del concetto di simulacro, individuarne le radici, i filoni e le eredità, nella speranza di chiarirne la dimensione, per quanto complessa essa possa essere, ed individuare le radici esplicative dei suoi diversi significati, nella speranza di contribuire, in questo modo, ad aumentare la capacità di governo da parte di chi desidera utilizzarlo, pur senza castrare la sua capacità, quasi surreale, di stimolare carambole logiche e contaminazioni esplicative.

Per ottenere questo risultato il volume raccoglie saggi di taglio, provenienza e tematica molto diversi, diversi come diversi sono i filoni di significato che confluiscono in questo concetto. Vi inoltre in saggi che ne indagano quella che potremmo chiamare la storia antica, che richiama il problema del rapporto tra l'icona e la divinità, tra l'immagine e ciò che in essa viene rappresentato, con la spinosa questione del rapporto tra simulacro e divinità, cogliendo già una delle essenziali forze ed ambiguità di questo concetto, ponte oppure barriera verso il divino.

Saggi che ne testano le capacità euristiche declinandolo nel campo di azione sociale attualmente prioritaria e maggioritaria, cioè quello della comunicazione. Questo ambito di analisi, sempre restando all'interno della dialettica realtà-finzione, ci ha proposto un'idea di simulacro come porta verso un mondo post-umano, regno della contaminazione tra varie sfere di realtà precedentemente distinte, e matrice di una iper realtà che diviene una iper-

realizzazione di ogni possibile dimensione del reale stesso, una iper-realtà verso la quale soltanto la prospettiva estetica può costituire un punto di vista capace di esaurirne la comprensione.

La declinazione dei volti del simulacro si cala poi all'interno di sfere comunicative più precise e circoscritte, come quelle legate ai mondi virtuali costruite dai vari media, con particolari attenzioni ai territori comunicativi prodotti da reti telematiche, dalla pubblicità, dalla televisione, dal cinema.

Ed infine saggi che con euclidea precisione ne smontano il campo semantico e ne svelano l'arcana ma affascinante ambivalenza.

L'approdo verso cui speriamo di riuscire a condurre i nostri coraggiosi lettori, dovrebbe rappresentare da un lato una, per quanto possibile, chiarificazione e delimitazione del campo semantico costitutivo di questo affascinante concetto, e dall'altro la proposta di una lettura in positivo del concetto di simulacro, come possibile chiave di interpretazione delle linee evolutive portanti dell'attuale realtà socio-culturale dell'Occidente. Un grimaldello per poter cogliere, anche in positivo, il trasformarsi della nostra società, attraverso la genesi e l'espansione al suo interno di nuove forme generative di organizzazione simbolica, ma reale, del mondo. In particolare, per poter cogliere, ad esempio, come l'intreccio tra dominio dell'artificiale e macchine telematiche, porti non soltanto ad una evaporazione segnica che può essere intesa in senso negativo rispetto alla supposta realtà della realtà, ma stia generando, attraverso la diffusione e la progressiva egemonia di alcuni particolari processi - come il simulacro - nuove realtà, virtuali, artificiali, irreali ma con le quali ci abituiamo ogni giorno di più a convivere, fondendole in un'unica e del tutto naturale iper-realtà che diviene la nostra realtà.

La nostra proposta, contenuta e sviluppata in queste poche pagine che proponiamo alla vostra pazienza, è che il simulacro non soltanto rappresenti una di queste forme a progressiva dominanza socio-culturale, ma soprattutto una chiave di lettura, un ponte ed

una porta che ci permettano di comprendere il mondo che si sta costruendo attorno a noi, e mantenere, anche nella iper realtà della post modernità, quella funzione autoriflessiva, e perché no critica, patrimonio inalienabile delle scienze dello spirito.

# *1. Il simulacro come forma e processo*

*Domenico Secundulfo*

## **1. Introduzione**

Il concetto di simulacro si affaccia sulla scena delle scienze sociali verso il volgere degli anni '70 attraverso il pensiero di Baudrillard, per conoscere poi una breve stagione di fortuna ad opera delle riflessioni soprattutto di studiosi dell'estetica come M. Perniola (1980) o di alcuni esponenti della nascente sociologia dei consumi. La connotazione che prende questo concetto lo colloca essenzialmente all'interno della dialettica tra originale e copia, nella particolarissima accezione squisitamente moderna e successivamente post moderna, della relazione tra artificiale e naturale, considerando l'artificiale come tentativo di simulazione del naturale attraverso, appunto, la creazione di suoi simulacri. Molto chiaro è a questo proposito il concetto di precessione dei simulacri, introdotto da Baudrillard (1979) per definire una sorta di evoluzione storico-sociale della relazione copia-originale, artificiale-naturale attraverso le varie tappe della società industriale e post industriale. In questa accezione i diversi ordini di simulacro sono il prodotto di successivi punti di equilibrio tra il naturale e l'originale da un lato e l'artificiale e la copia dall'altro, in un processo che vede attraverso diverse tipologie di simulacro l'artificiale prendere il sopravvento sul naturale, la copia prendere il sopravvento sull'originale. Gli automi settecenteschi, i cloni seriali della produzione di massa, le simulazioni di

realtà prodotta dalle macchine elettroniche sono delle esemplificazioni di questi tre livelli successivi che marcano nella loro evoluzione la progressiva egemonia dell'artificiale sul naturale, della copia sull'originale, sino alla creazione di una realtà artificiale che si stacca completamente da ogni eventuale dipendenza dalla realtà reale affermandosi come realtà vera, la famosa iperrealtà tanto spesso citata da Baudrillard (1977) e messa in pratica per così dire da un movimento artistico degli anni '80. Il punto d'arrivo della precesione dei simulacri, determinato dal dominio del codice generativo dei simulacri stessi, arriva con la società postindustriale e con il dominio dell'artificiale sul naturale, dominio che si esprime proprio attraverso il simulacro, che rappresenta una nuova realtà del tutto artificiale e dominata dalla tecnologia, che simula alcune funzioni ed alcuni prodotti della realtà reale, ma non ne è più dipendente, né cerca più di assomigliarle, ma impone una propria estetica, una propria ontologia, un'autonomia e propria legittimazione di realtà. Dagli automi del Settecento che copiavano la realtà beandosi di ingannare l'occhio dell'osservatore, con le damine che sonavano spinetta, i canarini che cinguettavano, apparentemente identici ai canarini e alle damine reali, ma fatti di ingranaggi, pulegge ed alberi a cammes, ancora del tutto dipendenti da una realtà che deteneva la legittimazione ontologica dell'essere reale; sino alla realtà virtuale prodotta dalle macchine telematiche ed informatiche della post modernità, alle ricostruzioni simulate di oggetti reali attraverso modelli matematici e macchine informatiche, come i modelli di clima, oppure quelli econometrici, alla creazione di ambienti virtuali del tutto autonomi e capaci di una propria, fortissima, legittimazione di realtà, come *second life*. Una realtà artificiale che però si impone come reale e non ha più alcun timore ancillare verso la realtà reale che, anzi, appare inferiore in quanto meno perfetta, meno prevedibile, meno elegante, meno razionale, sempre in bilico tra ordine e caos, una ipo realtà rispetto alla iper realtà del suo simulacro.

Sinora comunque il simulacro era sempre stato identificato con un oggetto o con una categoria di oggetti, pensando o prendendo in

esame alcuni oggetti tipici di fasi o sfere di azione sociale particolari, ci si poteva chiedere se questi erano, oppure no, simulacri. Nell'esemplificazione della precessione dei simulacri, il percorso di capovolgimento tra copia ed originale, tra copia e realtà viene tratteggiato attraverso una serie di oggetti che, oltre ad essere tipici di particolari fasi storico-sociali, ben rappresentano la relazione di ciascun ordine di simulacro tra copia ed originale.

Questo ha spesso condotto la riflessione su questo argomento a focalizzarsi essenzialmente sulle caratteristiche di specifici oggetti, riconoscibili come tipici e caratteristici del concetto di simulacro, lasciando sullo sfondo l'ovvia domanda del come tali oggetti venivano ad essere prodotti, del come tali oggetti, i simulacri, venivano ad essere creati proprio come simulacri. Questo tipo di approccio, quello cioè che mette in primo piano non tanto le caratteristiche degli oggetti quanto i processi sociali che li producono, porta ad identificare il concetto di simulacro non tanto con il prodotto finale di un processo, ma con il processo stesso. Ciò che cercheremo di argomentare nelle pagine che seguono, è l'utilità di modificare l'approccio di studio ai simulacri, focalizzandosi non tanto sulla fenomenologia del simulacro, quanto sulla sua eziologia, sull'aspetto processuale che sta dietro questi nuovi prodotti della società. Se i simulacri possono essere rinvenuti in sfere diverse e lontane di una determinata società, anche se in alcune sfere vengono rappresentati in forma particolarmente evidente, se ne può dedurre che esiste o esistono uno o più processi sociali, uno o più processi propri di quella determinata società, che producono questi particolari oggetti, ma che essi, i processi, più che il loro prodotto devono divenire l'oggetto vero della riflessione del sociologo, poiché nel loro svilupparsi, nel loro formare e conformare determinati aspetti della società, ne sono rappresentativi in misura molto maggiore dei prodotti del loro lavoro. Il fatto che siano questi prodotti ad essere osservati non rappresenta altro che la prova dell'esistenza dei processi che li hanno determinati. Chiedersi quali siano le caratteristiche di questi processi, come funzionino, quali siano le loro radici ed il lo-

ro respiro, rappresenta a nostro parere un contributo essenziale nonché un passo in avanti sia nell'analisi di queste particolarissime forme sociali, sia nell'utilizzo del concetto di simulacro come chiave esplicativa ed analitica delle attuali fasi di trasformazione della società occidentale.

L'idea che proponiamo è che i simulacri siano il prodotto di un processo sociale di costruzione della realtà, che opera attraverso particolari forme organizzative che, intese in senso soprattutto culturale e di costruzione sociale della realtà, modellano e plasmano pezzi della realtà socialmente costruita e condivisa, secondo caratteristiche particolari e peculiari, quelle caratteristiche che, osservando questi pezzi di realtà così prodotti, ce li fanno chiamare simulacri. Potremmo pensare a queste forme come a delle strutture generative simboliche, dei modelli consolidati, che imprimono nella realtà che passa attraverso il loro filtro caratteristiche particolari a loro immagine, producendo omologie<sup>1</sup> strutturali, analogie formali, di contenuto e significato in tutti gli oggetti che vengono prodotti attraverso il loro filtro.

## **2. L'idea di forma generativa**

Questo tipo di costruzione della realtà, questa capacità di plasmare secondo caratteristiche particolari e ripetitive particolari aree della società, particolari oggetti della cultura materiale, da parte della società stessa viene ad esplicitarsi attraverso un complesso di azioni che hanno la loro radice, a nostro parere, nel concetto di forma. Intendiamo con forma un particolare modello generativo di realtà che, muovendosi nell'area di cerniera tra il sistema culturale e l'organizzazione produttiva della società, tra la cultura per così di-

---

<sup>1</sup> Il termine omologia viene qui utilizzato in forma strettamente legata al significato che promana dalla radice greca, cioè come "homos logos", uguale logica, per evitare confusioni derivanti dall'utilizzo del termine in altre discipline, come, ad esempio, la geometria.

re astratta e la cultura materiale, filtra il processo di costruzione della realtà convogliandolo all'interno di alcuni schemi di relazioni e di caratteristiche particolari, che sono uno *specificum* della forma stessa. In questo modo, essa imprime nella realtà, che attraverso il suo filtro viene costruita, peculiari e specifiche caratteristiche, che evidenziano questa "fetta" di realtà come un costruito del tutto particolare che individua, che rappresenta, la concretizzazione nella realtà sociale di quella forma socio-culturale: quello che, nel caso dei simulacri, chiamiamo simulacro. Seguendo l'esempio del simulacro, possiamo dire che il processo di costruzione di questo particolarissimo oggetto socio-culturale, la forma generativa che sta alle sue spalle e lo costruisce, è il vero simulacro, lo stampo, la matrice che in un determinato momento storico-sociale, organizza, informa ed orienta la costruzione sociale della realtà o di suoi pezzi rilevanti. Proprio per questo i prodotti di questo processo possono essere osservati in aree anche molto diverse dell'azione sociale, poiché questo tipo particolare di forma generativa, anche se si sviluppa a partire da alcune aree caratteristiche e strategiche di una certa società, tende poi a divenire dominante ed a diffondersi in sfere ed in aree di azione sociale anche diverse e distanti, sino ad informare tutta la società.

Possiamo richiamare a questo punto il concetto di struttura a dominanza, cara all'analisi marxiana di alcuni anni fa (Althusser 1972), l'idea che presentiamo in queste pagine se ne discosta nella misura in cui non prevede un unico modello che domini e sussuma la società entro le proprie caratteristiche, molto probabilmente le forme generative che operano in una determinata società hanno alcuni punti in comune, ed è questo che le caratterizza come frutto di quella determinata società, ma si articolano in modo più complesso e differenziato declinandosi secondo le varie aree di azione sociale in cui operano.

Se rispetto al concetto di struttura a dominanza è l'univocità che si stempera, rispetto al concetto di modello culturale è invece la differenziazione a stemperarsi. Nell'idea di cui parliamo esiste co-

munque un nucleo invariante, che la differenzia rispetto al concetto di modello culturale, che non necessariamente presenta un nucleo invariante nelle sue diverse articolazioni. Come spesso accade il disegno totale è alquanto complesso, cercando di abbozzare un discorso che vada oltre il caso specifico del simulacro, potremmo dire che l'idea di forma generativa cerca di cogliere l'esistenza di un nocciolo invariante presente in tutti i modelli culturali che li lega alle caratteristiche salienti di una specifica, storicamente determinata società.

Del resto l'idea che esista un'influenza generata da una struttura di livello maggiormente generale su strutture maggiormente specializzate può essere ritrovata non soltanto nell'analisi marxiana, anche gli studi di Spencer (1967) sulle società militari e industriali, nonché gli studi di Weber (1974) sulla diffusione della burocrazia nella società capitalistica o anche riflessioni come quelle di Riesman (1973) o di Wright Mills (1966) contengono l'idea che esista, all'interno di ciascuna società, un processo di influenza che promana da strutture sociali maggiormente vaste e generalizzate verso strutture sociali minori e specializzate.

La forma generativa può essere quindi pensata come un modello, un pattern, uno stampo, che contiene i tratti e le relazioni significative e dominanti in un certo sistema sociale, in una certa società storicamente determinata. Si tratta di un processo di *poiesis*<sup>2</sup> sociale proprio a tutte le società, che garantisce il riprodursi nelle modalità di azione, nelle forme di relazione, persino negli oggetti stessi, di una certa struttura, di certe caratteristiche, di certe qualità, di una certa armonia che sono *l'imprinting* di quella determinata società sulla realtà che essa costruisce e nella quale si rispecchia. L'esistenza ed il funzionamento di queste forme generative assicura quell'unitarietà di fondo che ci permette di riconoscere una determinata società come "quella" società, che ne garantisce quell'uniformità sostanziale che negli organismi viventi è assicurata

---

<sup>2</sup> Il termine poietico viene qui utilizzato secondo la sua radice greca, senza alcun riferimento all'uso che ne viene fatto nel pensiero di Luhmann.

dal Dna. Una funzione che man mano abbraccia ed organizza tutte le sfere di azione sociale, allargandosi anche agli oggetti stessi che popolano la società, alla sua cultura materiale; riprendendo lo schema parsonsiano (Parsons 1987) potremmo dire che si tratta di strutture che fanno parte dei processi di latenza, in quanto garantiscono la produzione e la riproduzione armoniosa di una determinata e storicamente definita società.

È nelle fasi di mutamento sociale che l'azione di queste particolari forme socio culturali può essere osservata con maggiore evidenza, nel momento in cui una determinata formazione storico sociale si avvia a prendere il sopravvento sulla formazione precedente, ed inizia ad introdurre una nuova dominanza nella società, sino a ridisegnarla a propria immagine; questo accade quando essa è in grado di consolidare forme generative che, quali processi *poietici*, sono in grado di trasformare i processi sociali sia nuovi che già esistenti ad immagine delle strutture portanti del nuovo equilibrio sociale, della nuova formazione storico-sociale. A questo punto la nuova "società" è in grado di replicarsi e di diffondersi mantenendo la propria fisionomia caratteristica, ha raggiunto la maturità sufficiente a generare una propria funzione di latenza - in senso parsonsiano - che le assicura la diffusione e la sopravvivenza nel tempo, e la mette in grado di egemonizzare e trasformare, via via, la precedente società da cui essa sboccia, dalla quale, a queste condizioni, è in grado di staccarsi in un processo di differenziazione evolutiva. La sua azione di trasformazione ed egemonia non opera immediatamente su tutto il tessuto sociale esistente, ma via via informa aree e processi diversi diffondendosi man mano in tutta la società, attraverso un processo costante, lento e diffusivo che, oltretutto, assicura la progressiva socializzazione degli attori sociali alle nuove forme di azione e relazione, alla nuova realtà costruita attraverso l'azione delle forme generative *poietiche* espressione della nuova e costituenda società. È nella fase di trasformazione, quando elementi della società precedente convivono con elementi della società in formazione che è più agevole cogliere, per contrasto e

comparazione, le nuove forme generative in azione, come è successo per i simulacri, colti nella transizione tra modernità e post modernità. Se un complesso di processi sociali di mutamento non riesce a consolidare nella cultura questo tipo di forme generative, questi processi *poietici*, non riuscirà a far sbocciare una nuova formazione sociale, ma resterà soffocato nella società precedente, modificandone soltanto alcuni settori e venendo poi riassorbito da processi maggiormente radicati e generativi.

Sicuramente vi saranno delle sfere di azione sociale particolarmente caratteristiche e strategiche all'interno di una determinata società, e quindi maggiormente in sintonia con le particolari forme generative attraverso cui quella società si esprime e plasma la propria realtà, ed inizieremo ad osservare i prodotti del nuovo ordine proprio in queste sfere, come dicevamo, la forma avrà però la tendenza ad espandersi anche in altre sfere di azione sociale, riuscendovi però forse solo in alcune o forse in tutte a seconda della forza socio-culturale, che le deriva dalla forza della particolare formazione sociale di cui è espressione e strumento. Se il simulacro caratterizza le società postindustriali, dobbiamo supporre che la forma generativa che lo produce è trasversale, consustanziale alla società post industriale e tenderà a dominarla creando simulacri in sfere via via diverse e distanti della società. L'idea che sia possibile rinvenire oggetti, relazioni, fenomeni in cui si possa ravvisare la forma del simulacro in sfere di azione anche molto diverse e distanti sarebbe la riprova della giustezza dell'ipotesi contenuta in queste pagine.

Lasciando il discorso sul simulacro alle pagine di questo volume, possiamo esemplificare questi processi di in-formazione delle diverse sfere di azione da parte di specifiche forme generative legate a precisi modelli di società volgendo lo sguardo indietro alla società industriale ed illustrando brevemente il caso della produzione e fruizione della musica.

Siamo in piena società industriale e la forma generativa che troviamo in azione è quindi caratterizzata dagli elementi portanti di

quella società, possiamo osservare come la forma produttiva che sovrintendeva alla produzione industriale plasmi anche la produzione musicale, riorganizzando completamente la produzione e la fruizione della musica secondo le strutture relazionali della produzione industriale, producendo un oggetto del tutto nuovo: il complesso orchestra-teatro.

È una musica che nasce e si afferma con la modernità e con l'individuo, con il punto di vista in pittura, con il predominio della razionalità causale-lineare e con l'avvento della tecnologia, una delle sue radici affonda nel principio di specializzazione e di differenziazione, tipico delle società moderne ed industriali, l'altra nel principio di evoluzione lineare, di progresso, anch'esso legato al pensiero moderno e all'alfabeto. Questo complesso di relazioni produce e favorisce un tipo di musica che non si struttura per cicli ricorsivi, ma per linee progressive di evoluzione ritmica ed armonica. Essa privilegia il punto di vista individuale e la divisione del lavoro. Una musica che nasce, si fonda e favorisce la divisione del lavoro in chiave di solidarietà organica, nonché l'emergere dell'individuo sul gruppo, sulla massa e sulle comunità premoderne di sangue e di luogo (ad esempio la musica di Bach o di Beethoven o, dal punto di vista strumentale, la musica per pianoforte o organo).

Questo avviene essenzialmente sulla base di tre funzioni principali che promanano dalla forma generatrice e che rappresentano l'omologia, il nesso strutturale con l'organizzazione produttiva: la differenza fra ascoltatore ed esecutore, la differenza tra luoghi della musica e luoghi destinati ad altri scopi sociali e lo sviluppo della divisione del lavoro anche nella produzione della musica stessa. Questa si espande e si struttura via via nel tempo attraverso l'articolazione della produzione dell'evento musicale in strumenti ed esecutori, separati ma coordinati, una progressione che parte dal duetto ed arriva all'orchestra sinfonica, ed una quarta, che rappresenta la ricomposizione di tutto questo in base al principio di autorità, impersonata dal direttore di orchestra.

Dal punto di vista della divisione del lavoro e dello sviluppo del-

la tecnologia, interviene poi un ulteriore elemento di differenziazione, che incide addirittura tra l'esecutore e la sua musica, si tratta dell'evoluzione tecnologica dello strumento stesso, che tende ad incorporare, secondo la logica tipica della civiltà della macchina industriale, un numero sempre maggiore di abilità nello strumento stesso, trasformando lo strumento, sostanzialmente, in un'estensione del corpo che diviene una macchina complessa ed in qualche modo autonoma con la quale l'esecutore interagisce non più simbioticamente, ma attraverso tecniche ed interfacce formalizzate e rigidamente codificate. L'evoluzione del flauto dai flauti dolci, al flauto barocco al flauto settecentesco può essere un esempio di questa evoluzione, ma anche l'ingresso del pianoforte sulla scena musicale è un chiaro esempio di un punto di svolta in questo senso del progressivo sbilanciarsi del rapporto tra esecutore e strumento.

L'applicazione di una forma generativa che conteneva i principi essenziali della società moderna-industriale alla produzione e fruizione sociale della musica, trasforma l'evento musicale e lo ristrutturava completamente creando ex-novo un nuovo oggetto, matrice di nuove relazioni ed espressione di un nuovo mondo, quello delle macchine industriali. Attraverso l'idea di forma generativa è quindi possibile individuare una trama di relazioni che accomuna due sfere di azione sociale distanti ed anzi contrapposte: quella della produzione e quella dello svago.

### **3. Forma e forme**

Comunque l'idea dell'influenza e della costruzione di fette di realtà socialmente condivise attraverso il particolare meccanismo delle forme non è certo nuova in sociologia, possiamo brevemente vedere attraverso alcuni autori come questo concetto è stato utilizzato e come l'idea di forma generativa si avvicina e si distanzia da queste varie accezioni del termine "forma".

Il concetto di forma è stato spesso utilizzato in sociologia, anche

se l'accezione che ne proponiamo qui è sensibilmente diversa, in quanto del concetto di forma spesso utilizzato desideriamo qui sottolineare l'aspetto di matrice generativa, di stampo invariante utilizzato per generare specifici e caratteristici aspetti della realtà sociale che, attraverso la forma generativa che ne è l'origine comune, presentano una armonia ed una similitudine che, seppure nella diversa fenomenologia del loro essere, permettono di riconoscerli come simili e sostanzialmente uguali. Dei vari concetti di forma utilizzati è l'aspetto *poietico* e omologante che in queste pagine stiamo cercando di sottolineare.

Riferendoci agli usi del concetto di forma nella riflessione sociologica, possiamo sicuramente partire dal concetto di *frame* utilizzato negli studi di E. Goffman (2001). Il cuore di questo concetto e del suo uso nell'analisi goffmaniana lo propone nel senso di uno schema precostituito di relazioni (una struttura basilare della comprensione) che proiettato sull'interazione in corso la determina, collocandola all'interno di una forma relazionale precostituita, che predetermina in grande misura le azioni e le reazioni che effettivamente avranno luogo tra gli attori sociali. In *Frame Analysis* Goffman definisce i *frames* «i principi di organizzazione che regolano gli eventi e il nostro coinvolgimento soggettivo al loro interno» (Goffman 2001:54). In una formulazione più estesa lo stesso concetto può essere utilizzato per le tecniche di manipolazione dell'informazione, che attraverso l'uso di determinati linguaggi e schemi simbolici, riescono a costituire un quadro di riferimento interpretativo che spinge il lettore ad inquadrare le informazioni che gli verranno date all'interno dello schema relazionale pre-costituito, che andrà ad influenzare fortemente il significato che il lettore trarrà da quelle notizie. Una manipolazione che parte dalla costruzione di una forma interpretativa, intesa come schema stabile di relazioni, la trama precostituita di un racconto noto, attraverso cui la realtà offerta all'interpretazione viene filtrata e riorganizzata, in una rappresentazione finale che può essere anche molto distante dal senso effettivo che aveva l'informazione originaria. L'analogia con il con-

cetto di cui parliamo in queste pagine, è proprio data dall'effetto di filtro dell'informazione "originaria" che viene presentata operato dalla forma, dal *frame*, che filtra l'informazione adattandola al proprio sistema di relazioni precostituito, costruendo così, alla fine, una nuova realtà frutto dell'interazione tra l'informazione originale e lo schema di relazioni e di significati che costituisce il *frame*. Se questa è l'analogia, i due concetti si muovono però a livelli sociali nettamente diversi, nello spazio della comunicazione l'uno ed in quello della costruzione della realtà l'altro, ciò non toglie che l'idea di forma come schema organizzativo in grado di trasformare una fetta di realtà a propria immagine permane e rappresenta anzi il significato strategico dell'idea di forma.

Un secondo aspetto del concetto di forma, così come si è venuto a consolidare in sociologia, è l'uso che ne fa Simmel (1983), suggerendo che la società produca delle forme precostituite dentro le quali vengono organizzate le azioni e le relazioni sociali degli esseri umani, queste forme risiedono nella cultura condivisa e filtrano i desideri e le pulsioni degli uomini adattandoli alle strutture di relazione e di significato che esse contengono, che esse esprimono. Per Simmel, l'idea di forma si opponeva soprattutto a quella positivista di legge, ponendo l'accento sull'interazione tra gli individui che le forme e non le leggi governavano.

Benché per Simmel le forme della socializzazione da lui ricercate siano storiche, anche in questo caso rimane, a nostro parere, l'idea che l'intervento della forma plasmi un tipo di realtà potenziale in una particolare e specifica realtà oggettiva, che risente dell'impronta che gli viene data dalla forma stessa. È molto importante estrarre dalla relazione o dal fatto sociale una struttura che gli soggiace, e che rappresenta la declinazione di quella particolare esigenza di relazione o di costruzione della realtà nelle forme culturali e relazionali di quella particolare, storicizzata, società. Anche se il percorso proposto da Simmel si articola almeno in due livelli: la forma "storica" di socializzazione e la sua articolazione storicizzata e determinata, diversa ma simile nelle diverse società storiche. Anche in questo

caso resta nell'idea di forma la capacità di tradurre un'esigenza indeterminata in una struttura di relazione dotata di una sua stabilità e caratteristica, tale da poter essere riconosciuta pur nelle diverse manifestazioni storicamente determinate. Ritorna quindi anche l'aspetto del nucleo invariante delle varie forme, nucleo che resta riconoscibile nonostante le infinite differenziazioni che la fenomenologia storica di una forma può produrre. Una invarianza che è al centro dell'idea di forma generativa che qui proponiamo, anche se questo tipo di forma non è certamente storica, ma storicissima, anzi del tutto calata e caratteristica di una determinata società storicamente determinata e circoscritta, anzi, ne è per così dire il "sigillo" che essa imprime nella realtà che costruisce.

L'idea di forma generativa che proponiamo in queste pagine a partire dall'analisi del simulacro si pone quindi in uno spazio semantico che confina ed in parte si sovrappone con altri concetti sociologici, e non potrebbe essere altrimenti, ma se ne distanzia anche proponendosi come una sintesi diversa di significati che troviamo, come abbiamo brevemente mostrato, in concetti simili sviluppati per altri fini analitici. In particolare l'idea di forma come di una struttura consolidata ed invariante, in grado di plasmare pezzi di realtà sociale a propria immagine, rappresenta un punto chiave in comune con altri usi dello stesso termine, così come l'idea dell'esistenza di uno o più noccioli consolidati (cristalli strutturali potremmo dire) caratteristici di una determinata società storicizzata e capaci di diffondersi, attraverso la capacità *poietica* delle forme che li contengono, nelle diverse sfere di una determinata società, producendo similitudini, omologie, armonie che contribuiscono all'unitarietà ed armonia di quella specifica società, è la seconda principale componente dell'idea che abbiamo cercato di abbozzare. Una componente che si avvicina all'idea di struttura a dominanza, pur distaccandosene per una minore univocità ed una maggiore dinamicità storica, allontanandosi dall'idea della necessaria esistenza di un unico nucleo caratterizzante e uniformemente diffuso, anche se, molto probabilmente, non è sbagliato supporre l'esistenza di al-

cuni tratti talmente caratterizzanti da poter essere rinvenuti in tutte le forme generative prodotte da una determinata società.

Un'ultima parentela che è utile indagare è quella tra l'idea di forma generativa ed il concetto di modello culturale. Molto brevemente, l'analogia è molto forte ma anche le differenze sono nette; se in senso lato le forme generative sono modelli e fanno parte della cultura condivisa, diversa è la loro genesi che è di tipo strutturale e non culturale - simbolico. Le forme generative nascono all'interno della struttura portante di una determinata società e ne consolidano e diffondono alcuni pattern fondamentali di tipo relazionale, strutturale ed estetico, sotto questo aspetto la loro natura è molto più elementare dei modelli culturali in senso lato, essendo di tipo maggiormente strutturale che simbolica. Potremmo dire che la forma generativa può essere intesa come un caso particolare della famiglia dei modelli culturali, anche se questo concetto rimanda al campo semantico delle rappresentazioni sociali e di oggetti culturali già molto complessi e simbolicamente ricchi, mentre l'idea di forma generativa che qui stiamo cercando di tratteggiare è più vicina ad una matrice strutturale che ad un modello culturale con la sua ricchezza di comportamenti, legittimazioni, rappresentazioni sociali e regole di comportamento.

Sotto questo aspetto va rilevato che l'aspetto di armonia che viene generato tra gli oggetti prodotti da una medesima forma generativa richiama più l'idea della omologia strutturale che quella della analogia di contenuti o significati evidenti. Richiama cioè una similitudine che promana dalla condivisione di un medesimo pattern di relazioni e qualità, che possono essere rinvenute all'interno degli oggetti che derivano da una medesima forma, al di là dei contenuti e dei significati espliciti dell'oggetto, ed anche al di là della sua funzione latente o manifesta.

L'idea di forma generativa nasce sicuramente in un'ottica di analisi strutturale, e cerca di delimitare un processo che sovrintende alla diffusione, all'interno di una certa società, di particolari modelli di relazione, particolari modelli strutturali di realtà ed azione. Po-

tremmo indicare la forma generativa come una sorta di “*core pattern*” sul quale possono poi eventualmente svilupparsi diversi modelli di azione e pensiero dando luogo ad oggetti culturali maggiormente complessi, ma che può esercitare la sua azione “oggettivamente”, anche senza l’intermediazione di strutture simboliche complesse. Calata all’interno del concetto di struttura, la forma generativa ne rappresenterebbe la parte dinamica e diffusiva, il seme trasportato dal vento.

#### **4. Il simulacro come forma generativa**

Anche per il simulacro, come dicevamo poc’anzi, possiamo intendere le forme come il punto di cerniera tra il sistema culturale ed il sistema sociale, nella misura in cui esse risiedono nel sistema culturale ma plasmano e determinano il concretizzarsi del sociale diciamo così potenziale, nella concreta e storicamente determinata organizzazione di una specifica società. Esse rappresentano, in qualche modo, un sistema organizzato attraverso il quale una determinata società si plasma e soprattutto trasforma la realtà con cui viene a contatto a propria immagine, la parte dinamica e *poietica* di una struttura sociale.

Applicando al simulacro l’idea di forma generativa, questa volta all’interno di una fase di mutamento sociale, in cui essa diviene funzione ed indicatore dell’affermarsi di una determinata formazione sociale attraverso la costituzione ed il consolidamento di forme generative specifiche della post - modernità, essa si assicura la diffusione e la progressione temporale in modo armonico, attraverso l’omologia strutturale delle varie attività sociali che la costituiscono, omologia assicurata dalle forme generative, forme che contengono i principi essenziali e caratterizzanti di quella formazione sociale, di quel sistema sociale storicizzato, in questo senso il simulacro si lega intrinsecamente alla post - modernità. Nel caso della post modernità, la forma generativa che si esprime nel simulacro è

ormai entrata a costituire la latenza di questa particolare formazione storico-sociale, garantendone la progressione temporale e la diffusione spaziale in modo armonico. In questo senso il simulacro è un processo, un processo di conformazione della realtà sociale secondo un determinato modello, secondo una determinata forma che è una delle espressioni generative e latenti della società post moderna, nella sua particolare dimensione di predominio dell'artificiale sul naturale, dell'inorganico sull'organico o, se vogliamo, della costruzione sociale della realtà attraverso la sua duplicazione e simulazione tecnologica.

Il simulacro, come processo di trasformazione della realtà, si pone all'interno della tensione tra artificiale e naturale, ed in particolare come espressione della progressiva egemonia della tecnologia sulla natura, nel suo lungo processo di assorbimento, riorganizzazione e simulazione del naturale a vantaggio dell'artificiale. Questo tipo di collocazione è espressa in maniera estremamente chiara dalla teoria della precessione dei simulacri di Baudrillard (1979), alla quale rimandiamo per chi intendesse approfondire questo particolare aspetto. Molto sinteticamente, per Baudrillard vi sono tre ordini di simulacri frutto di tre diversi equilibri tra naturale ed artificiale, che disegnano anche un'evoluzione storica di questa relazione e del simulacro stesso: il primo ordine è quello della contraffazione che parte dal Rinascimento ed arriva la rivoluzione industriale; il secondo ordine è quello della produzione di massa, tipico dell'età industriale; il terzo è quello della simulazione che caratterizza la società post-moderna.

I simulacri del primo ordine sono quelli in cui l'egemonia di realtà è ancora sul lato del naturale, la tecnologia cerca di copiare il naturale mantenendone però l'estetica, cerca di contraffare il naturale ingannando l'occhio dell'osservatore con macchine - gli automi settecenteschi - che si beavano di riprodurre esattamente eventi naturali attraverso congegni meccanici, come abbiamo già detto, è l'epoca delle damine che suonano la spinetta e dei canarini canterini. La tecnologia duplica, contraffa, ma non riesce a sviluppare un

principio di realtà ed un'estetica propri, si accontenta della meraviglia ed è costretta a trincerarsi dietro l'inganno, dovendo quindi nascondere la macchina sotto le apparenze del naturale. La copia (tecnologica) è ancora saldamente dominata dall'originale (naturale).

Con il passaggio ai simulacri del secondo ordine, frutto delle tecnologie di produzione di massa e di standardizzazione seriale, l'artificiale si ritaglia un suo dominio rispetto al naturale, e la copia inizia ad erodere l'egemonia dell'originale. Nell'arte si affaccia il problema dello statuto dell'opera artistica (l'originale per eccellenza) nell'età in cui la tecnologia permette la produzione di infinite copie esatte di un originale, ed in cui alcune opere d'arte (ad esempio i multipli) nascono già come famiglie seriali di copie indistinguibili le une dalle altre, secondo il modello della produzione di merci di massa. La tecnologia non ha più bisogno di celarsi e di ammantarsi del naturale, la produzione di massa, in cui tutto è copia, genera una sua legittimazione di realtà, una sua estetica (il design), un suo mondo di copie, reale quanto la realtà del mondo degli originali, ed infatti il simulacro entra nella realtà normale, l'uomo impara a rapportarvisi "naturalmente", non suscita più meraviglia.

Il terzo ordine è retto dal principio della simulazione, l'artificiale non soltanto duplica il naturale e genera una nuova classe di oggetti, le copie seriali senza originale, in cui l'oggetto, l'originale è formato dalla complessiva famiglia delle copie seriali, e ciascuna di esse è copia ed originale al contempo; ma digerisce completamente il naturale incorporandone i principi e producendo realtà artificiali parallele che non solo duplicano ma ridisegnano il naturale. Vengono prodotti in questo modo nuovi oggetti capaci di generare gli stessi effetti del naturale, anzi, effetti migliorati (l'iperrealtà), questo pur essendo completamente artificiali, figli di un codice astratto che la tecnologia trasforma in oggetto reale, copia ed originale anch'esso ad un tempo stesso. La realtà virtuale, i modelli cibernetici di fenomeni naturali, ne sono un esempio.

Nel terzo ordine l'artificiale capovolge l'equilibrio e la dipendenza dal naturale, la copia capovolge definitivamente la dipendenza dall'originale, l'artificiale genera una propria realtà che raggiunge uno statuto di realtà maggiore del naturale (l'iperrealtà), è il naturale che inizia a sentire il fascino dell'artificiale ed a cercare di assomigliargli. Gli ambienti naturali anziché venire costruiti naturalmente vengono rifatti attraverso il filtro della simulazione tecnologica, che aggiunge valore alla naturalità, potendo scegliere tra naturale ed artificiale si preferisce l'artificiale, in quanto prodotto, noto, ordinato e prevedibile, in quanto iper reale, l'organico tende all'inorganico. Il cagnolino - robot non sporca, è rassicurantemente prevedibile e non può morire, come non può morire una lavatrice.

La copia, immortale nella sua serialità, festeggia la sua vittoria sulla mortalità dell'originale.

La copia, perfetta nella sua artificialità, festeggia la sua vittoria sull'imperfezione e sul caos dell'originale.

È per questo motivo che il simulacro ha anche una forte valenza estetica, è una forma generativa ed influenza e si esprime con particolare forza negli aspetti estetici di ciò che plasma poiché, come forma generativa, proietta ed imprime nelle strutture che genera un proprio ordine particolare, anche di tipo estetico, intendendo l'aspetto estetico proprio nella sua caratteristica di ordine delle forme e dei significati, nel metamessaggio di disciplinamento della realtà che esso emana. È per questo che sono stati in buona parte gli studi di estetica ad intercettare per primi il concetto e la realtà del simulacro, cogliendone essenzialmente questo suo essere forma ordinativa e quindi latore di una propria peculiare estetica.

In sintesi, la forma - simulacro, governa la relazione tra realtà e copia, tra naturale ed artificiale, si genera all'interno delle società dominate dalla tecnologia ed è esattamente la forma generativa attraverso cui la tecnologia produce la propria particolare forma di realtà.

Affascina proprio in quanto caratteristica dell'egemonia tecnologica rispetto all'egemonia naturale, rimodellando l'ambiente e la

realtà secondo forme non naturali. Questo processo viene colto nella teoria dei simulacri dalla precessione dei simulacri, con la progressiva inversione della relazione tra copia ed originale, che può essere interpretata come progressiva inversione del fondamento del reale, dal naturale all'artificiale. Affascina perché, seguendo il pensiero di McLuhan (1967), l'uomo è affascinato dalle tecnologie che crea e dagli ambienti che queste producono attraverso le proprie forme generative.

L'artificiale prevale sul naturale attraverso la forma - simulacro, che porta in sé la promessa dell'immortalità, superando attraverso la serialità delle copie il destino di morte che segna e determina l'unicità degli originali ed il regno del naturale.

L'azione del simulacro come processo *poietico* è essenziale sia come latenza per l'armonia della società post moderna, sia come leva di mutamento nella fase della transizione (quella attuale), in cui colonizzando aree sempre più vaste della realtà contribuisce ed anzi, sostiene, la progressiva espansione ed egemonia del post moderno nella società tardo industriale.

Pensato come forma generativa, quindi come uno dei processi necessari alla vita e alla crescita di una determinata società, il simulacro viene ad essere sottratto, almeno in parte, alla sua aura negativa, frutto della sua storia passata e che ha mantenuto anche nel suo recupero degli anni '80. Nell'accezione che qui proponiamo, la sua natura funzionale lo rende in parte neutro, e le eventuali marcature negative saranno degli indicatori che rimanderanno l'analisi alla post modernità che lo ha generato. Ma proprio in questa relazione essenziale non tutte le caratteristiche che ne emergono sono negative, come speriamo emerga da queste pagine. Sottrarre il concetto di simulacro alla sua connotazione negativa, che lo aveva quasi trasformato in aggettivo o in accusa è, infatti, uno degli scopi di queste nostre riflessioni.

Come forma generativa che si pone tra artificiale e naturale, nella società post - moderna, inizia ad esprimersi nell'area della comunicazione e sotto il dominio delle macchine cibernetiche, coniu-

gandosi poi immediatamente con il consumo di massa, tra aspetti “portanti” della post modernità. Per quanto riguarda invece il progressivo invertirsi della dipendenza naturale - artificiale sotto il segno dell’evoluzione tecnologica, il simulacro traccia una traiettoria tipicamente moderna in quanto si pone sotto il segno della macchina e della razionalità, del resto è già stato dimostrato (Secondulfo 2001) come nella transizione post -moderna molti processi mostrino caratteri misti, imputabili alla modernità ed imputabili a svolte significative che possono ammettere l’etichetta di post modernità. Anche la relazione copia - originale risente di questa ambivalenza, anche se, volendo avvicinare l’idea di originale con quella squisitamente moderna di individuo, il capovolgersi della relazione copia - originale con il dominio della prima segna una chiara cesura tra i due sistemi socio-culturali, ed autorizza l’idea di un processo in atto di profonda trasformazione. L’originale che, affascinato dalle caratteristiche che l’artificialità dona alla copia, tenta di assomigliarvi è sicuramente qualcosa di decisamente diverso dalla modernità.

*Bibliografia di riferimento*

- AA.VV. (1989), *La simulazione giocata*, FrancoAngeli, Milano  
AA.VV. (1989), *Futuro possibile*, FrancoAngeli, Milano 1989  
Althusser L. (1972), *Per Marx*, Ed. Riuniti, Roma  
Barcellona P. (1988), *L’egoismo maturo e la follia del capitale*, Boringhieri, Torino  
Barel Y. (1979), *Le paradoxe e le système. Essay sur le fantastique*, Pr.Un. de Grenoble, Grenoble  
Baudrillard J. (1977), *Dimenticare Foucault*, Cappelli, Bologna  
- (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano  
- (1980), *Simulacri e impostura*, Cappelli, Bologna  
Benini A. e Torrealta M. (1981), *Simulazione e falsificazione*, Bertani,  
Boden M. (1985), *Artificial Intelligence - Where Are We?*, Artif.Intell.  
n.15

- Brubaker G. (1989), *I limiti della razionalità*, Armando, Roma
- Caillé A. (1988), *Mitologia delle scienze sociali*, Boringhieri, Torino
- Casti E. (1998), *L'ordine del mondo e la sua rappresentazione*, Unicopli, Milano
- Cohen J. (1981), *I Robot nel mito e nella scienza*, De Donato, Bari
- Di Nicola P. (1998), *La rete metafora dell'appartenenza*, FrancoAngeli, Milano
- Débord G. (1968), *La società dello spettacolo*, De Donato, Bari
- Foucault M. (1980), *Questa pipa non è una pipa*, Serra e Riva, Milano
- Fusillo M. (1998), *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, La Nuova Italia, Milano
- Goffman E. (2001), *Frame analysis*, Armando Editore, Roma
- Greco A. (1989), *Introduzione alla simulazione come metodo di ricerca*, FrancoAngeli, Milano
- Guillaume M. (1978), *Il capitale e il suo doppio*, Feltrinelli, Milano
- Lévi- Strauss C. (1966), *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano
- Linguitti G. (1980), *Macchine e pensiero*, Feltrinelli, Milano
- Marcuse H. (1971), *L'uomo ad una dimensione*, Einaudi, Torino
- Martelli A. (1988), *Scenari e strategie*, Etas libri, Milano
- McLuhan M. (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano
- Mumford L. (1969), *Il mito della macchina*, Einaudi, Torino
- Murray H.J. (1952), *A History of Board-games other than Chess*, Oxford Un.Pr., Oxford
- Ong W.J. (1986), *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, FrancoAngeli, Milano
- Parisi D. (2000), *Simulazioni. La realtà rifatta nel computer*, Il Mulino, Bologna
- Parsons T. (1987), *La struttura dell'azione sociale*, Il Mulino, Bologna
- Perniola M. (1980), *La società dei simulacri*, Cappelli, Bologna
- Radcliffe-Brown A. R. (1968), *Struttura e funzione nella società primitiva*, Jaca Book, Milano
- Riesman D. (1973), *La folla solitaria*, Il Mulino, Bologna
- Roger J. (1974), *Teoria dell'informazione*, Il Mulino, Bologna

- Rossi P. (1982), *Max Weber. Razionalità e razionalizzazione*, Saggiatore, Milano
- Saladino G. (1977), *Introduzione ai giochi di guerra*, Mursia, Milano
- Secondulfo D. (2001), *Per una sociologia del mutamento*, FrancoAngeli, Milano
- Simmel G. (1989), *Sociologia*, Comunità, Milano
- (1983), *Forme e giochi di società. Problemi fondamentali della sociologia*, Feltrinelli, Milano
- Simon A. (1969), *The Sciences of Artificial*, M.I.T. Press, Cambridge
- Spencer H. (1967), *Principi di sociologia*, UTET, Torino
- Steinbuch K. (1968), *Automa e uomo*, Boringhieri, Torino
- Weber M. (1974), *Economia e società*, Edizioni di Comunità, Milano
- Wiener N. (1982), *Dio & Golem s.p.a.*, Boringhieri, Torino
- Wright Mills C. (1966), *I colletti bianchi*, Einaudi, Torino