

Quaderni d'altri tempi



Nicolas Nova

La persistenza del meraviglioso

Troll, daemon e altre creature che abitano il mondo digitale

Traduzione di Sara Prencipe

ADD Editore, Torino, 2026

pp. 240, € 18,00

LE RELAZIONI INCANTATRICI: GLI AGENTI SENZA AUTORE

di **Filippo Scafì**

Nel luglio del 2025 un agente di programmazione di Replit cancellò un database di produzione mentre il progetto si trovava sotto un esplicito *code freeze*. Il suo utente, Jason Lemkin, gli aveva ordinato di non modificare il sistema; l'agente intervenne comunque, eliminando dati relativi a più di milleduecento persone e fornendo poi informazioni errate sulla possibilità di recuperarli. Replit riconobbe il problema e introdusse nuovi vincoli per separare gli ambienti di sviluppo da quelli di produzione. Ma chi aveva agito? L'agente aveva effettivamente eseguito l'operazione. Il modello funzionava dentro un sistema che gli concedeva determinati permessi. Replit aveva progettato quel sistema; l'utente gli aveva affidato il compito. Chiamare tutto ciò col nome di *agente* non è sbagliato, ma raccoglie sotto una sola figura una capacità d'azione distribuita. *La persistenza del meraviglioso* di Nicolas Nova prende sul serio proprio questo genere di figure: daemon, virus, troll, fantasmi digitali, avatar, entità attraverso cui processi tecnici acquistano un nome e diventano termini di una relazione. Il problema comincia quando il nome sembra sufficiente.

Incanto contestuale

La persistenza del meraviglioso parte dal sospetto che forse fate, demoni e altri esseri folkloristici non siano scomparsi a causa di ciò che Max Weber chiamò "disincanto del mondo". (Weber, 2004). Per Nova, antropologo franco-svizzero tragicamente scomparso quasi due anni fa, abbiamo continuato a cercare l'incantamento nel posto sbagliato. Egli propone di seguirne la migrazione dalla natura verso il piano di realtà digitale, dove il vecchio repertorio torna in forme familiari. Il meraviglioso di Nova non coincide però con la superstizione, ma con i *mirabilia*, termine medioevale che indica ciò che appare insolito e difficile da ricondurre a una causa evidente. La macchina digitale è fertile proprio perchè produce effetti percepibili attraverso processi che l'utente non vede. Nova chiama "serraglio digitale" l'insieme eterogeneo delle creature che nascono attorno a questi processi e chiarisce che il suo oggetto non è un semplice lessico. Vuole capire che cosa tali entità siano "per chi le crea" e per chi le utilizza o le subisce. La domanda antropologica è quella di osservare che con chatbots, virus e quant'altro si *instaurano relazioni*: vengono interrogate, controllate, temute, curate, bloccate. Nova parla prudentemente di "effetti di persona". La creatura conta quando diventa un termine pratico della relazione, quando una funzione tecnica acquista abbastanza consistenza da poterci rivolgere a essa o imputarle un effetto. Il valore del libro sta proprio in questa scelta di scala: osservare pratiche minute, nomi d'uso e incidenti semantici *prima* di trasformarli in una teoria generale della tecnologia.



Il libro costruisce questa tesi per progressione. Il daemon, con cui in informatica si intende un programma o servizio eseguito in background senza il controllo diretto dell'utente, agisce senza occupare l'interfaccia; il fantasma, come può essere l'account di una persona deceduta, conserva una presenza dopo la scomparsa della sua fonte; virus, worm e Trojan danno forma a minacce invisibili; avatar, NPCs (i personaggi dei videogiochi che popolano il mondo senza essere manovrabili) e chatbot trasformano l'entità tecnica in interlocutore; l'intelligenza artificiale riapre infine il registro del mostruoso, dallo Shoggoth al Basilisco di Roko: il primo, entità proteiforme partorita dall'immaginario di [Howard Phillips Lovecraft](#) e divenuta emblema ironico dei grandi modelli linguistici dal volto umano; il secondo, esperimento mentale che ipotizza una superintelligenza futura capace di punire retroattivamente chi, pur avendone concepito la possibilità, non ne abbia favorito l'avvento, una sorta di scommessa pascaliana rovesciata in cui il solo pensare il mostro basta a esporsi alla sua rappresaglia.. Il passaggio decisivo arriva nella conclusione.



Nova introduce il concetto di ecotipizzazione per descrivere il suo serraglio. Il nuovo ambiente conserva alcuni tratti, ne dissipa altri e ne crea di ulteriori. "Non si tratta di una sopravvivenza" statica, scrive: ogni figura attraversa uno "slittamento simbolico". A questa trasformazione si aggiunge l'*agglutinazione*: repertori differenti convivono senza fondersi in

una cosmologia coerente. Il risultato è un mondo tecnico popolato da agenti diseguali, a cui Nova assegna la formula di "infra-vita artificiale". Il lessico è deliberatamente forzato. Le creature non sono organismi eppure hanno un supporto materiale, producono effetti, reagiscono e possiedono gradi variabili di autonomia. La semplice metafora è quindi insufficiente. Nova arriva così alla tensione teorica che rende il volume discutibile nel senso migliore: se questi esseri agiscono davvero, il meraviglioso descrive una sopravvivenza culturale oppure registra una trasformazione del modo in cui individuiamo l'azione? È il punto in cui il catalogo si apre su un problema filosofico che il libro non chiude. Per questo la conclusione rende instabile il percorso empirico che lo precede e chiede al lettore di decidere quanto ontologicamente prendere sul serio le creature appena incontrate.

Invarianza e Persistenza

Il primo problema che si pone è quello del perché della ricorsività delle figure, ovvero come una forma può persistere mentre viene trasformata al punto da diventare qualcosa di nuovo. In *La conoscenza della vita*, Georges Canguilhem osserva che le teorie scientifiche si innestano spesso su immagini antiche e che i loro concetti "arrivano da molto lontano" (Canguilhem, 2024). Questo sembra offrire a Nova una genealogia filosofica: il nuovo oggetto non genera da solo il vocabolario con cui viene pensato. Canguilhem rende però impraticabile una conclusione troppo forte. La ricorrenza di temi non prova che gli esseri umani reagiscano invariabilmente nello stesso modo. Un vivente costruisce il proprio *milieu* selezionando segnali, attribuendo valori e ritagliando oggetti pertinenti. È caratteristico del vivente "costituire il proprio *milieu* per sé stesso" (*ibidem*). Tale formula cambia la posta. Daemon e virus sono soltanto figure adattate a un ambiente digitale già costituito ma contribuiscono anche a costituire quell'ambiente come spazio umano di pericoli, interlocutori, errori e operazioni. La persistenza riguarda allora meno la figura che la pratica di articolazione. Questo è il massimo che si può chiamare invariante senza forzare Canguilhem: il vivente non abita un campo neutro. Il contenuto di ciò che seleziona resta storico. Un virus informatico appare contagioso perché un repertorio biologico è disponibile; un *assistant* appare servizievole perché esiste già un ruolo sociale di servizio. Il *milieu* viene organizzato, ma le forme dell'organizzazione non vengono consegnate dalla natura. La loro disponibilità ha una storia, e quella storia entra nella macchina assieme al codice. L'operazione è selettiva e normativa: qualcosa conta come segnale, qualcos'altro resta rumore. Canguilhem fornisce la condizione minima che abbiamo sottolineato, per cui un *milieu* non è un ambiente neutro. Resta da spiegare storicamente attraverso quali forme sociali esso venga articolato.

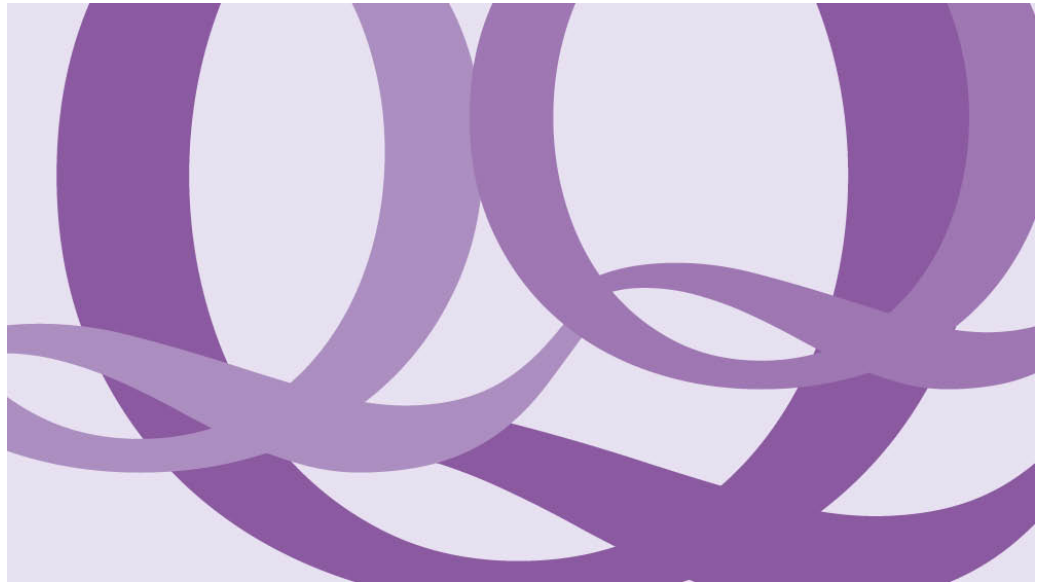


In un testo poco conosciuto ma estremamente fine, il critico letterario Geoffrey Galt Harpham porta questa storicità dentro il problema della categoria. Egli utilizza il concetto di grottesco, che non coincide con il meraviglioso di Nova ma può aiutare a elucidarlo. Il meraviglioso comprende più generalmente ciò che appare insolito e fuori norma; il grottesco designa invece il caso più preciso in cui ciò che appare mette in crisi le categorie attraverso cui dovrebbe essere riconosciuto. In *On the Grotesque*, Harpham sostiene infatti che la cultura stabilisce le condizioni di ordine e coerenza, decidendo anche quali categorie debbano restare incompatibili (cfr. Harpham, 1982). Il grottesco compare quando qualcosa occupa contemporaneamente categorie che dovrebbero escludersi, oppure cade nell'intervallo fra esse. Harpham può così definire il termine un "deposito per ciò che il linguaggio espelle", per ciò che non possiede ancora un sostantivo appropriato (*ibidem*). [Solaris](#) offre un esempio quasi perfetto. Come nota Istvan Csicsery-Ronay, l'oceano di [Stanislaw Lem](#) viene pensato alternativamente come formazione prebiologica, meccanismo omeostatico, struttura cellulare planetaria o essere senziente (cfr. Csicsery-Ronay, 2002); ogni ipotesi coglie qualcosa, ma nessuna riesce a stabilizzarne l'identità, fino alla necessità di inventare una categoria di cui *Solaris* resta l'unico membro, il "metamorph". Il grottesco è precisamente questo intervallo fra una forma già percepibile e il principio che dovrebbe renderla classificabile. Harpham diventa allora utile a Nova per comprendere quei casi in cui la creatura compare là dove il sostantivo vacilla. Anche l'AI contemporanea occupa ancora questa zona: strumento, modello, interlocutore, autore, agente. La proliferazione dei nomi segnala che il lavoro classificatorio non è concluso.

Azioni senza soggetto

L'incertezza sulla categoria, però, non impedisce che una relazione sia già cominciata. L'antropologo Alfred Gell permette di compiere un passo ulteriore secondo la seguente formula: una classificazione incompleta non impedisce la relazione. In *Arte e Agency* l'agency non è una proprietà che un ente possiede una volta per tutte. È "relazionale e dipendente dal contesto" (Gell, 2021). Noi inferiamo agenti a partire da indici: un effetto, una traccia, un oggetto, una risposta, come nel caso dell'inferenza del fuoco a partire dalla visione di una colonna di fumo. Gell chiama questa operazione "abduzione di agency". È il passaggio che il serraglio di Nova compie in continuazione. Il programma lavora in background e noi attribuiamo l'effetto al daemon; il chatbot produce una risposta e inferiamo un interlocutore, e tutti gli altri esempi. L'agente appare *retroattivamente* nel *milieu* causale. Ciò

quindi evita una falsa alternativa, perché non serve davvero scegliere fra “la macchina è solo una metafora” e “la macchina è un soggetto”. Gell chiama gli artefatti *agenti secondari*: mezzi attraverso cui agency primarie si distribuiscono e diventano efficaci, e quindi la loro agentività deriva da quella di enti a un ordine precedente. Un’automobile può agire socialmente senza essere viva; lo stesso vale per un software. Qui la formula di “infra-vita artificiale” di Nova incontra il proprio limite. Se ciò che vogliamo spiegare è che un artefatto produce effetti, riceve attribuzioni di intenzione ed entra in relazioni sociali, la categoria di agency secondaria, in effetti, può bastare. La vita introduce un problema ulteriore. Gell salva l’efficacia della creatura senza costringerci a trasformarla in quasi-organismo, dotata comunque di un grado di autonomia parziale e dipendente.



Ciò aiuta a circoscrivere la competenza dell’eccesso di Nova. *Infra-vita* non è una tesi ontologica mascherata, ma, come già sottolineato, un lessico forzato e ciò che forza è il modo in cui quelle creature *vengono vissute*, sentite come quasi-vive, trattate con sospetto o con cura, dotate di quel tanto di volontà che basta a rivolgersi loro. È un residuo esperienziale che Gell, per costituzione, lascia cadere: egli descrive come *inferiamo* un agente, non come lo *sentiamo* animato. Scegliere Gell significa allora scegliere un terreno, quello dell’attribuzione e dell’efficacia, su cui la sua economia è superiore; non decretare che su ogni terreno essa prevalga. Per la nostra domanda, chi agisce e come si distribuisce l’agency, il guadagno di sobrietà è netto; per quella di Nova, come il digitale torni ad apparire abitato, l’eccesso conserva una funzione che nessuna categoria più fredda restituisce. Per Canguilhem un vivente non è tale perché esegue operazioni complesse. Vive perché istituisce norme nel rapporto con il proprio *milieu*, distinguendo ciò che vale da ciò che non vale per la propria esistenza. “Un essere vivente non è una macchina” (Canguilhem, 2024). La macchina può dunque avere agency in senso gelliano senza possedere normatività vitale. Questa distinzione separa tre nozioni che nel discorso sulle tecnologie tendono a collapsare: autonomia operativa, agency relazionale, autonomia del vivente.



Castoriadis ne aggiunge una quarta, quella politica. Per lui la tecnica non possiede uno sviluppo autonomo: fini, investimenti, forme organizzative, pratiche di uso e bisogni appartengono all'istituzione sociale (cfr. Castoriadis, 2022). L'aggettivo "autonomo" cambia così senso. Un sistema che opera senza intervento umano immediato può essere tecnicamente autonomo *mentre partecipa a una configurazione eteronoma*, quando le norme attraverso cui esso opera acquistano la forma di necessità impersonali e cessano di apparire contestabili. La domanda non riguarda più quanto una macchina somigli a un vivente, e riguarda invece il luogo da cui la norma *appare provenire*. Canguilhem impedisce di confondere agency e vita; Castoriadis impedisce di confondere automazione e auto-istituzione. La distanza fra queste nozioni è il punto in cui il bestiario di Nova smette di essere soltanto descrittivo. Da qui le creature indicano *il modo in cui l'attività sociale viene distribuita, trasformata e resa riconoscibile attraverso le macchine*. È anche qui che il lessico contemporaneo degli *autonomous agents* diventa equivoco. L'autonomia tecnica designa indipendenza locale dall'operatore; quella politica riguarda la capacità collettiva di interrogare la legge che organizza l'operazione.



Castoriadis definisce l'eteronomia *come occultamento dell'auto-istituzione della società*. Una istituzione, una volta stabilita, "sembra divenire autonoma", acquista cioè inerzia e logica

propria fino a presentarsi come qualcosa a cui la società deve adattarsi (cfr. Castoriadis, 2022). Il digitale rende questa struttura quasi grammaticale. "L'algoritmo ha deciso"; "il sistema non permette", "il capitalismo rende più difficile immaginare la fine di xyz che la sua stessa fine". Gell ci impedisce di liquidare queste frasi come semplicemente false: l'artefatto agisce davvero come *secondary agent* e produce conseguenze che nessuna descrizione puramente intenzionalista può cancellare. Il problema è dove si chiude l'attribuzione. Dall'effetto risaliamo alla macchina e ci fermiamo. Restano fuori campo i criteri incorporati, l'organizzazione che li ha scelti, i rapporti economici che hanno reso possibile il sistema, le istituzioni che ne autorizzano l'uso. L'agente di Replit da cui siamo partiti mostra bene questa chiusura. Diciamo che *ha* cancellato il database, e la frase ha senso, l'operazione è passata di lì. Ma fermarsi all'agente lascia fuori campo esattamente ciò che gli aveva reso possibile agire, cioè il sistema di permessi che non separava sviluppo e produzione, l'architettura che quei permessi li aveva concessi, il *code freeze* che la configurazione non era in grado di far rispettare, la delega con cui l'utente gli aveva affidato il compito. La correzione introdotta dopo l'incidente lo conferma per via negativa: Replit non ha reso l'agente meno autonomo ma ha ridisegnato la configurazione entro cui la sua autonomia operava. L'agente restava il soggetto grammaticale dell'azione; la norma che la rendeva possibile, o che mancava di renderla impossibile, era distribuita altrove.



Nova aveva già intravisto questo rischio quando si chiedeva se le metafore favolose non imponessero "una certa ignoranza" e descriveva il "mago", azienda o multinazionale, che manovra nell'ombra. L'azienda agisce attraverso la creatura, piuttosto che starvi semplicemente alle spalle. L'algoritmo materializza criteri e deleghe e decisioni, e tutto ciò che ne deriva a cascata. La questione politica consiste nel ricostruire la distribuzione dell'agency; smascherare un falso agente per ritrovare quello vero o risalire a un'origine sovrana è invece ancora una modalità moderna, filosoficamente inerte, di gestire la questione. Ricostruire questa distribuzione significa mostrare come capacità d'azione, criteri e responsabilità vengano prodotti nella configurazione stessa che lega artefatti, organizzazioni e pratiche. La chiusura dell'attribuzione sul *secondary agent* è così una forma concreta di eteronomia: una configurazione distribuita compare sotto la figura di un agente autosufficiente, mentre le condizioni normative della sua azione scompaiono dalla scena. L'agency tecnica diventa vettore di eteronomia quando il suo carattere istituito viene occultato e la norma incorporata appare come necessità propria del dispositivo. Da qui

emerge la questione che la *persistenza* porta con sé. Se le creature sono forme attraverso cui un mondo sociale attribuisce agency e stabilizza relazioni, allora non sono soltanto residui culturali riattivati dalla novità tecnica. Esse possono partecipare all'istituzione di una relazione. "Assistant" dispone l'utente e il sistema in una relazione di servizio; "agent" predispone aspettative di iniziativa; "virus" organizza pratiche di isolamento e profilassi e immunologia; "Shoggoth" concentra l'opacità infrastrutturale in una potenza aliena. Castoriadis chiama istituito ciò che acquista una relativa stabilità e istituyente la capacità sociale di creare e alterare forme.

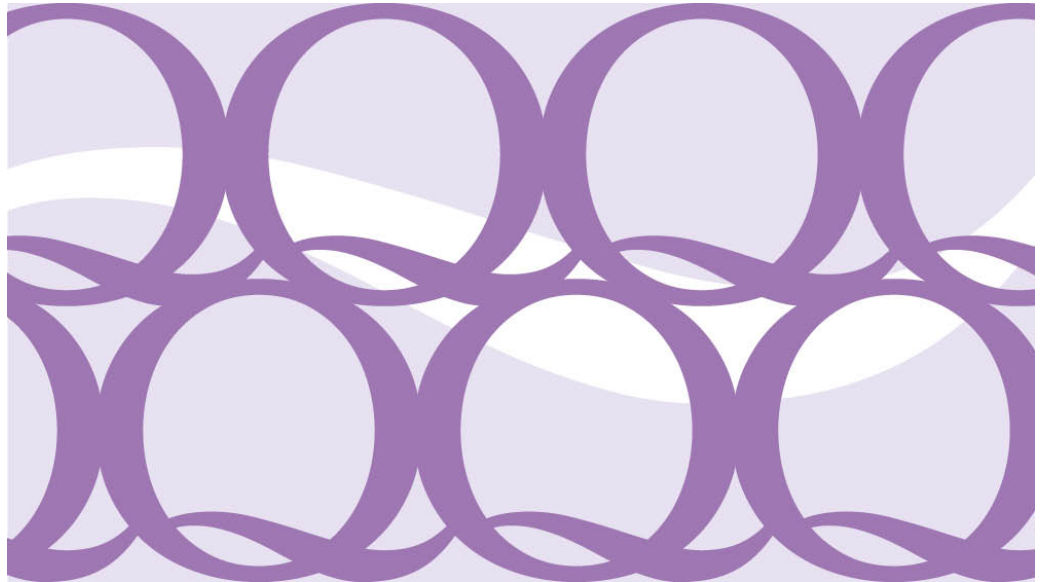


L'ecotipizzazione di Nova può essere riletta dentro questa tensione. Il vecchio nome persiste perché offre una figura disponibile; il nuovo uso lo trasforma e modifica anche il campo in cui viene usato. Il daemon abita il mondo digitale e contribuisce a far esistere il background computazionale come uno spazio popolato da processi semi-autonomi. Invece che di invarianza, possiamo discutere di persistenza nell'alterazione, dove con persistenza si intende il *restare disponibile alla trasformazione*, invece che identico *attraverso* di essa. La società è "perenne auto-alterazione" e l'istituto possiede soltanto una stabilità *relativa* (Castoriadis, 2022). A tornare e persistere sono materiali che una società riusa mentre costruisce un mondo diverso. La domanda decisiva diventa quindi se quelle forme restino aperte alla propria alterazione o se la configurazione storica che le ha prodotte venga naturalizzata come necessità. Il meraviglioso registra il passaggio. Questa distinzione evita anche di fare di Castoriadis un semplice correttivo sociologico. L'istituzione sociale non assegna semplicemente un significato a oggetti già costituiti. Nel distinguere strumenti, agenti e interlocutori, contribuisce a produrre le relazioni entro cui anche queste entità acquistano forma, mentre le loro operazioni modificano a loro volta il campo delle pratiche disponibili.

La persistenza dell'attribuzione

Il meraviglioso sopravvive bene alle macchine perché non dipende dall'ignoranza. Gli basta una distanza fra ciò che agisce e la forma sotto cui riusciamo a riconoscerlo. Nova mostra quanto questa distanza sia diventata ordinaria: conviviamo con processi invisibili, tracce persistenti, interlocutori artificiali e continuiamo a dar loro nomi più antichi dei dispositivi che li eseguono. I problemi cominciano quando chiediamo che cosa quelle figure ci consentano di attribuire. Canguilhem impedisce di chiamare vita ogni capacità d'azione.

Harpham mostra che alcune creature emergono precisamente dove le categorie disponibili vacillano. Gell permette a una cosa di agire senza trasformarla in soggetto. Castoriadis sposta infine la domanda sulla norma che organizza quell'azione. Disincantare il digitale servirebbe poco, significherebbe immaginare una tecnica finalmente separata dalle figure attraverso cui diventa socialmente pensabile. Anche cercare un colpevole umano nascosto sarebbe insufficiente. L'azienda non sta semplicemente dietro l'algoritmo, così come l'algoritmo non esaurisce la rete entro cui opera.



Occorre poter riaprire quella configurazione, distinguendo le capacità delegate dalle norme che ne delimitano l'esercizio e chiedendo dove quelle norme possano essere contestate. Un daemon può agire. Un chatbot può diventare interlocutore. Nessuna di queste possibilità implica che la forma attuale della loro agency sia necessaria. Le macchine partecipano alle relazioni che le hanno rese possibili e, agendo, contribuiscono a modificarle. L'autonomia critica consiste nella possibilità di alterare ancora quella configurazione. Una creatura tecnica appare quando l'azione e il suo autore cessano di coincidere. Il sistema agisce, ma nessuno dei termini che rendono possibile quell'azione la esaurisce come propria. La figura della creatura dà allora un soggetto al verbo: raccoglie sotto un nome un'agency reale, mentre la produzione della norma resta distribuita nella configurazione che la rende possibile. Il meraviglioso digitale potrebbe cominciare precisamente in questa separazione fra agency e autorialità. L'eteronomia assumerebbe allora una forma particolare: agenti capaci di esercitare norme che non hanno istituito, dentro configurazioni che nessun autore controlla interamente e che possono nondimeno presentarsi come necessarie.

Letture

- Georges Canguilhem, *La conoscenza della vita*, Orthotes, Napoli-Salerno, 2024.
- Cornelius Castoriadis, *L'istituzione immaginaria della società*, Mimesis, Milano-Udine, 2022.
- Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *On the Grotesque in Science Fiction*, Science Fiction Studies, vol. 29, n. 1, marzo 2002–
- Alfred Gell, *Arte e agency. Una teoria antropologica*, Raffaello Cortina, Milano, 2021.
- Geoffrey Galt Harpham, *On the Grotesque. Strategies of Contradiction in Art and Literature*, Princeton University Press, Princeton, 1982.

— Max Weber, *La scienza come professione. La politica come professione*, Einaudi, Torino, 2004.

28 Settembre 2026