

ISSN 2284-0923

FUTURI

€ 12,00
N. 19 ANNO X MAGGIO 2023

LA ITALIANA DI FUTURES STUDIES

CORPI PERFORMATIVI

IL PROGETTO VERSO IL FUTURO, FRA ARTI
MULTIMEDIALI E AURORE DIGITALI

A CURA DI AUROSA ALISON, MARIANNA CARBONE, MATILDE DE
FEO, ADOLFO FATTORI, LORENZO FATTORI, GIULIA SCALERA,
LUIGI MARIA SICCA

Con il patrocinio di:

puntOorg
International Journal

ITALIAN
INSTITUTE
FOR THE
FUTURE PRESS



FUTURIMAGAZINE, PER GUARDARE PIÙ LONTANO

ITALIAN
INSTITUTE
FOR THE
FUTURE

FUTURI

TUTTI I NUMERI DI FUTURI E TANTI ALTRI ARTICOLI ESCLUSIVI A SOLI 25 EURO L'ANNO

ABBONATI ORA

www.futurimagazine.it

SOMMARIO

Editoriale	3
Bollettino IIF	7

CORPI PERFORMATIVI. IL PROGETTO VERSO IL FUTURO, FRA ARTI MULTIMEDIALI E AURORE DIGITALI

DANIELE BATTISTA	
Quando la politica diventa futuristica. Da Di Pietro a Mélenchon: una strada ancora poco battuta ma destinata a diventare assai trafficata	11
JACOPO BONAT, MATTEO ZAMBON	
L'ospite desiderato. Parassitismo e spinta alla fusione non antropocentrica	23
IVO CARUSO, ELISABETTA DI MINICO	
Design inferno. Distopia e alterità di spazi sociali, artefatti e pratiche future	31
GIORGIO CIPOLLETTA	
Per un Nuovo Abitare. Una riflessione "sensibile" del dato e una prospettiva estetica sul corpo-dispositivo	49
CARLO COMANDUCCI	
L'architettura del sensibile: Tecnoestetica e performatività in <i>Crimes of the Future</i> (1970-2022)	69
MARIA BENEDETTA CURI	
Teatro in movimento. Appunti per una digitalizzazione della messa in scena	79
LINDA DE FEO	
Per una sociologia della danza: <i>Chthulucene</i> di Jiabao Li	91

FEDERICA DE STASIO Futuri portali	101
FRANCESCO DELL'AGLIO, CARLA LANGELLA Nonsensi Digitali. Approcci critici per una incorporazione sensoriale integrata bio-digitale	109
MARCO FAVARO Corpi, Macchine e Zombies. La rappresentazione di Körper e Leib nei futuri di <i>Horizon</i> e <i>The Last of Us</i>	125
ELIA FIORENZA Un ossimoro: globalizzazione identitaria della moda africana	137
GIUSEPPE GAETA Il futuro del futuro. Ricerca artistica e ricerca scientifica: coniugare il mondo oltre la logica duale	145
MARCELLO MASTROCOLA La ragione attraverso lo specchio. Istruzioni per un viaggio di andata nell'inconscio creativo dell'altro e di ritorno	157
GABRIELE PONTILLO, ROBERTA ANGARI Da codici ad artefatti: il design nel rinascimento digitale	167
IGOR SCOGNAMIGLIO Metamorfosi narrative in una rotazione di novanta gradi	177
VINCENZO VALENTINO SUSCA «È tempo di tornare alla sorgente». Il nuovo realismo tecnomagico	185
CHIARA TORTORA, FEDERICA FETZ <i>Feed the machine</i> : la nascita del Collettivo Evamo	197
ENRICO VICECONTE Scene dalla nuova economia della creatività	211
Autorə	219

EDITORIALE

Corpi performativi. Il progetto verso il futuro, fra arti multimediali e aurore digitali

di Aurosa Alison, Marianna Carbone, Matilde De Feo, Adolfo Fattori,
Lorenzo Fattori, Giulia Scalera, Luigi Maria Sicca

*Perché non c'è nessun volto nella nuvola.
Però, quando te lo indico, lo vedi pure tu,
proprio come quando il volto c'è effettivamente.*
(Salvatore Iaconesi, 2020)¹

Nell'interrogarci sul futuro delle pratiche artistiche – sulle pratiche artistiche nel futuro – paghiamo dazio: al passato – e al presente. Alla contingenza della nostra esperienza concreta, combinata in un movimento a spirale con la nostra immaginazione.

Finiamo per oscillare, imitando i percorsi a-cronici dell'*Interstellar* di Christopher Nolan (2014), fra dimensioni retrofuturistiche e “futuri dietro le spalle”, incarnando quasi, nella nostra pratica quotidiana di ricercatori, lo spirito profondo della fantascienza: il raccontare *al passato* ciò che appartiene a un possibile *futuro*, con una curvatura, però, particolare: raccontiamo un futuro che non può che prendere spunto dal nostro presente. Arranchiamo, insomma, dietro il passare del tempo, inseguendo uno *Zeitgeist* che pensiamo diverso da quello del nostro *qui-ed-ora*, ma che nella nostra immaginazione finisce per assomigliare troppo a quest'ultimo...

Finora, nella maggior parte dei casi (cfr. Illies, 2013), le previsioni fatte in passato si sono rivelate ampiamente fallaci, sia nel pronosticare tendenze generali, sia nel prevedere fenomeni più particolari. È evidente che in gioco è comunque la nostra immaginazione, la capacità cioè di usare ciò che abbiamo davanti agli occhi, che è oggetto della nostra esperienza per riarticolarlo e “vederne” le possibili implicazioni, trasformazioni, le manipolazioni che possiamo applicarvi.

Nel nostro caso, abbiamo lanciato una sorta di sfida ad anticipare cosa produrrà l'applicazione della nostra immaginazione alla sfera dell'espressione estetica: cosa e come sarà l'arte del futuro – di un futuro vicino, naturalmente, i prossimi anni. Siamo consapevoli che mentre imbastivamo la nostra proposta, stava esplodendo il fenomeno delle Intelligenze Artificiali applicate alla produzione di im-

¹ Le parole di Salvatore Iaconesi sono in Associazione Terapie Complementari Toscana, Intervista a Salvatore Iaconesi, <https://www.atctoscana.it/intervista-a-salvatore-iaconesi/>.

A lui dedichiamo questo numero di *Futuri*, progettato proprio mentre l'artista e designer ci lasciava.

magini sintetiche, come Midjourney o DeepDream Generator o altre ancora, a seguire il fenomeno degli NFT, e quindi di una completa rivoluzione – almeno nelle previsioni di alcuni – della produzione di opere d’arte, ma anche addirittura dello statuto di verità degli oggetti su cui ci affacciamo quando siamo davanti ad uno schermo acceso. L’incarnazione elevata al quadrato – dal seriale al digitale, dalla *copia* al *modello* (Baudrillard, 1976) – della previsione di Gottfried Benn sul *suo futuro* visto dal *nostro passato*, dal 1950, la metà esatta del Novecento: “Sarà lo stile dei robot. Stile del montaggio” (1967, p. 131). Jean Baudrillard, altro grande nichilista, già fra il 1976 (1979) e il 1983 (1984) ci metteva infatti in guardia sull’avvento del digitale e sulle sue implicazioni.

Lo stesso Baudrillard, che non nascondeva la sua affinità con Philip Kendred Dick, e, implicitamente, coi cantori della ridefinizione del corpo nel suo rapporto con le tecnologie nella sua forma più violenta e dolorosa, James Graham Ballard (si pensi a *Crash* [Ballard, 1973, 1990; Cronenberg, 1996]) e allo stesso David Cronenberg (1983), forse il più conseguente – seppur occulto, a parte un magistrale *easter egg* in uno dei suoi film – allievo di Marshall McLuhan... Tutti costoro proiettati a descrivere futuri possibili in cui si compiono le definitive nozze alchemiche fra corpo e tecnologie, con la mediazione necessaria, fondamentale, degli schermi, da quello della televisione a quello dei computer – e degli smartphone.

Se ne era ben accorto, con Baudrillard, appunto Ballard, per esempio, nella sua *Mostra delle atrocità* (1991), pubblicato nel 1970, ma poi ripubblicato nel 1990 con un robusto apparato di note che ne attualizzano le sostanze e ne esaltano le intuizioni profonde, dimostrando come lo scorrere del tempo sia, a volte, poco significativo, poco pertinente. Un’opera che crea un corto circuito fra il passato in cui è stato scritto, il presente della riscrittura commentata, il *nostro presente* (e quindi quello che nel 1970 e poi nel 1990 era il *futuro*) in cui mostra ancora una attualità sconvolgente, e la *Prefazione* di William S. Burroughs – consapevole autore, peraltro, della lapidaria sentenza “La fantascienza ha la cattiva abitudine di avverarsi” (1994). Ci riflette Pier Luca Marzo, che scrive, in un testo recentissimo,

Nell’epoca del paesaggio digitale, il mondo descritto da Ballard è diventato un romanzo interattivo in cui immaginazione individuale e immaginario tecno-scientifico si confondono in un orizzonte di neutralità governato *da fantasie di ogni specie* d’ordine simulacrale. La letteratura sociologica è una delle possibili strade in cui può incanalarsi l’immaginazione del ricercatore sociale per elaborare moduli concettuali, delle metafore scientifiche in grado di individuare e rappresentare i nuclei profondi che strutturano la realtà della società neutra. (Marzo, 2023, p. 176)

Ecco, forse qui possiamo cogliere qualche elemento utile per districarci nel nostro *presente/futuro*. La fantascienza di cui scriveva Burroughs è parte ineludibile della spina dorsale del Novecento, come il cinema e le narrazioni per immagini in

genere – e la sociologia e il design in effetti. Sotto un certo punto di vista ne incarnano pienamente lo spirito, ne ospitano il “re nascosto” (Simmel, 1999). Sono espressioni di quella che chiamiamo “modernità”, ormai realizzata.

Ma, alla fine – e dopo la stagione della fortuna del “postmoderno”, come chiave universale per descrivere e spiegare la società occidentale degli ultimi tre decenni del XX secolo – ci ritroviamo a riflettere sul testo di Bruno Latour, *Non siamo mai stati moderni* (2018), che sbriciola l’opposizione fra natura e cultura, e le considerazioni di Charles Baudelaire sulla natura del concetto di “modernità”:

La *modernità* è il transitorio, il fuggitivo, il contingente, la metà dell’arte, di cui l’altra metà è l’eterno e l’immutabile. Vi è stata una modernità per ogni pittore antico [...] Insomma, perché ogni modernità acquisti il diritto di diventare antichità, occorre che ne sia tratta fuori la bellezza misteriosa che vi si immette, inconsapevole, la vita umana. (Baudelaire, 2004, p. 28).

Ecco, Baudelaire, a metà del XIX secolo, quando si incominciavano a intravedere figure e sostanze di quel che sarebbe stato il Novecento, scrivendo di *arte* fra l’altro, ci dà una definizione di „moderno“ come di ciò che è attuale, e che quindi si presenterà sempre in ogni epoca, il *contingente*. Ancora Marzo scrive:

Già da subito risuona la dissonanza baudelaيرية rispetto all’idea progressiva del tempo. La modernità non è quel tratto ultimo della Storia [...] ma una fase che ciclicamente circoscrive i contorni delle epoche. La linea temporale è in tal modo il filo che inanella i cicli della modernità. Il pittore, e in generale l’artista, è colui che estrae l’eterno dal carattere transitorio, fuggevole, effimero della modernità in cui vive. (Marzo, 2023, p. 181)

E così, involontariamente, Baudelaire definisce anche il futuro, ciò che deve ancora venire: nella misura in cui *ogni modernità (può diventare) antichità*, così le modernità si succederanno l’una all’altra, creando i futuri che ci attendono. E le forme e le figure dell’arte che verrà.

Questo, probabilmente, ci può permettere di pensare al futuro delle espressioni artistiche come in continuità col presente, come sue estroflessioni, lanciate ad esplorare la relazione corpo-ambienti che verrà e a reinterpretarlo. Ambienti – e corpi – che si co-producono incessantemente con i device e le interfacce che ormai sono parte integrante di una ecologia che li rende *organi* dell’umano e che procede verso nuove modalità della condizione umana, sempre meno separabile dalle tecnologie che ha realizzato.

Così, in risposta alla sfida che abbiamo lanciato sono sortiti i contributi che ospitiamo, che non dividiamo in maniera particolare, data la natura trasversale e ubiqua di molti di loro. Tutti, in effetti, ruotano attorno alla dialettica corpo-schermi-ambiente, seppur con varie articolazioni, dalle riflessioni sui futuri già immaginati, alle prefigurazioni degli stessi.

In fondo,

Lo studio dell'agire umano deve il suo fascino sempre rinnovato all'inesauribile varietà di combinazioni che si ottengono miscelando pochi toni di base, sempre gli stessi, con una sontuosa palette di gradazioni e sfumature in perenne mutamento, sempre diverse. Tutte le tendenze, gli sviluppi, i contrasti della storia umana si possono ricondurre a un repertorio sorprendentemente ristretto di motivi originari. (Simmel, 2020, p. 16)

Bibliografia

- Ballard J. G., *Crash*, Rizzoli, Milano, 1990.
Ballard J. G., *La mostra delle atrocità*, Rizzoli, Milano, 1991.
Baudelaire C., *Il pittore della vita moderna*, Abscondita, Milano, 2004.
Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 1979.
Baudrillard J., *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano, 1984.
Benn G., *Doppia vita: autobiografia*, SugarCo, Milano, 1967.
Burroughs W. S., *È arrivato Ab Pook*, SugarCo, Milano, 1994.
Illies F., *1913. L'anno prima della tempesta*, Marsilio, Padova, 2013.
Latour B., *Non siamo mai stati moderni*, Elèuthera, Milano, 2018.
Marzo P. L., *La creatività come metodo sociologico*, Mimesis, Milano-Udine, 2023.
Simmel G., *Il conflitto della società moderna*, SE, Milano, 1999.
Simmel G., *Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Einaudi, Torino, 2020.

Filmografia

- Crash*, di David Cronenberg, 1996.
Interstellar, di Christopher Nolan, 2014.
Videodrome, di David Cronenberg, 1983.

BOLLETTINO IIF

L'Italian Institute for the Future tra i vincitori del bando Onlife del Fondo per la Repubblica Digitale

Il progetto Digital Twin Farm candidato dall'Italian Institute for the Future è tra i 12 progetti in tutta Italia vincitori del bando Onlife lanciato dal Fondo per la Repubblica Digitale, un'innovativa partnership tra pubblico e privato sociale (Governo e Associazione di Fondazioni e di Casse di risparmio – Acri), a sostegno degli obiettivi di digitalizzazione previsti dal PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza) e dall'FNC (Fondo Nazionale Complementare). Il bando Onlife mira nello specifico a finanziare progetti di formazione validi ed innovativi volti ad accrescere le competenze digitali dei NEET (15-34 anni) in Italia al fine di garantire migliori opportunità e condizioni di inserimento nel mondo del lavoro, con una dotazione di 8 milioni di euro. Digital Twin Farm è il progetto dell'Italian Institute for the Future che punta a formare nei prossimi mesi 100 giovani di età compresa tra i 18 e i 34 anni, inoccupati o disoccupati e residenti in Campania, in competenze digitali avanzate nell'ambito della progettazione e sviluppo di Digital Twin (“gemelli digitali”) a supporto dello Smart manufacturing. Il percorso formerà al profilo professionale VR Developer, figura emergente nell'ambito dell'industria 4.0 ma che trova applicazione in diversi ambiti (Retail, Interior Design, Automotive, Aerospazio): un profilo professionale cross-disciplinare in grado di creare 3D digital asset, ottimizzandoli per le applicazioni real time, e capace di simulare, nell'ambiente virtuale, le meccaniche di funzionamento di prodotti, processi e servizi. Digital Twin Farm sarà supportata da un leader industriale di livello mondiale come Reply SpA e dal Distretto Aerospaziale della Campania, enti for profit che hanno accettato di sostenere il progetto per avvicinare l'attività formativa alle esigenze reali dell'industria e favorire di conseguenza l'occupabilità dei partecipanti. Il percorso (della durata di 180 ore di formazione in presenza) si avvarrà di alcuni dei migliori esperti in Italia nella progettazione di 3D asset, mentre gli esperti di IIF lavoreranno al potenziamento delle life & soft skills dei partecipanti per la loro alfabetizzazione al futuro. Job meeting dedicati al termine di ciascun corso punteranno a garantire l'immediata spendibilità professionale delle competenze acquisite. I corsi inizieranno in autunno e nelle prossime settimane sarà pubblicato il bando di partecipazione. Per informazioni: info@futureinstitute.it.

La nuova serie “Megatrends Quarterly Report” esordisce con il rapporto Italia 2032

Una nuova collana editoriale dell’Italian Institute for the Future per offrire un’analisi più puntuale, aggiornata e di qualità sui megatrend globali e sui loro impatti: nasce con questi obiettivi Megatrends Quarterly Report, che a cadenza periodica (4 uscite l’anno) intende offrire annualmente il meglio dell’analisi di previsione strategica dell’Italian Institute for the Future e dei suoi partner. La programmazione editoriale per il 2023 prevede l’uscita in quattro numeri del Rapporto Italia 2032, uno studio che da diversi mesi vede l’équipe di ricerca di IIF impegnata nell’analisi delle grandi tendenze che influenzeranno l’evoluzione futura del Paese nei prossimi dieci anni e dei possibili scenari. Il primo numero, dedicato agli Scenari demografici e impatti generazionali, è realizzato in partnership con Generation Mover™ ed è curato da Isabella Pierantoni. Sulla base delle principali fonti dati nazionali e internazionali, il report analizza i cambiamenti della popolazione italiana nei prossimi dieci anni e le conseguenze sul piano dell’occupazione, della formazione e del territorio, offrendo dati, scenari e spunti di riflessione utili a preparare organizzazioni e istituzioni alle trasformazioni attese. L’Italia, uno dei paesi dove il declino demografico è più marcato, dovrà infatti attrezzarsi per mitigare i rischi legati all’invecchiamento della popolazione e al calo delle nascite, predisponendo politiche multigenerazionali a tutti i livelli. Di seguito il calendario delle uscite:

Rapporto Italia 2032: Scenari demografici e impatti generazionali – aprile 2023

Rapporto Italia 2032: Tendenze del clima e dell’energia – giugno 2023.

Rapporto Italia 2032: Trasformazioni urbane e aree interne – settembre 2023.

Rapporto Italia 2032: Scenari del lavoro e rischi sistemici – novembre 2023.

È possibile acquistare i singoli numeri al costo di € 12,00 l’uno o abbonarsi alla serie Megatrends Quarterly Report per il 2023 al costo di € 42,00. L’abbonamento è incluso nell’iscrizione Sostenitore all’Italian Institute for the Future. Gli scritti ordinari possono usufruire dello sconto del 20% inserendo in carrello il codice sconto per le pubblicazioni ricevuto in fase di iscrizione (per richiederlo nuovamente è sufficiente scrivere a segreteria@futureinstitute.it).

Summer School in Futures Studies 2023 – Metodi quantitativi per la previsione sociale

L’Italian Institute for the Future organizza quest’estate la seconda edizione della Summer School in Futures Studies dedicata all’apprendimento e alla sperimentazione di alcuni dei principali metodi quantitativi per la previsione sociale (foresight). La scuola ha per obiettivo la formazione di esperti in grado

di impiegare, all'interno di organizzazioni pubbliche, private, università ed enti di ricerca, alcuni dei più diffusi metodi quantitativi della previsione sociale. Alla fine del percorso formativo i partecipanti saranno in possesso di teorie, strumenti, competenze metodologiche e operative utili per progettare studi in ambito di previsione sociale che richiedono la raccolta e la convergenza di opinioni, la costruzione di questionari, l'uso di dataset, la costruzione di scenari probabilistici, l'uso di tecniche di machine learning.

Di seguito i principali temi e metodi che saranno approfonditi nella Summer School.

- **Metodo Delphi:** saranno approfonditi la sua origine epistemica, le prime applicazioni nell'ambito della corsa agli armamenti, il punto di vista probabilistico (critica di Sackman e opzione bayesiana BARD), il punto di vista statistico (Delphi come procedura), applicazioni operative e casi-studio, progettazione pratica.
- **Delphi-based Scenarios:** si tratta di uno dei metodi più diffusi per la costruzione di scenari futuri, una procedura step-by-step in cui gli output del metodo Delphi sono usati come input per la costruzione degli scenari. Le proiezioni che risultano dall'applicazione del Delphi vengono classificate in modo da creare dei gruppi (clusters) i quali costituiscono la base per la successiva fase di costruzione degli scenari.
- **Indicatori di performance nella previsione sociale:** saranno approfonditi i metodi di analisi della stabilità, velocità di convergenza e consenso finale delle risposte in una survey Delphi.
- **Elementi di calcolo della probabilità:** introduzione ai parametri di incertezza attraverso l'approfondimento di argomenti quali probabilità classica, probabilità frequentista, probabilità assiomatica, approccio soggettivista di De Finetti.
- **Machine learning per la costruzione di scenari:** obiettivo è fornire da un lato una panoramica delle applicazioni del machine learning nell'ambito della previsione sociale, dall'altro un'applicazione pratica dell'impiego di intelligenze artificiali generative alla costruzione di scenari graphic-based a partire da dati attraverso l'uso delle GAN (Generative Adversarial Networks).

La Summer School si terrà presso l'Hotel-Centro Congressi Ca'Vecchia a Sasso Marconi (Bologna) da lunedì 24 luglio a venerdì 28 luglio. Programma, costi e iscrizioni su instituteforthefuture.it/summer-school-2023.

Futuri (im)possibili. Call for contribution per il convegno nazionale di futures studies, Napoli 28-30 settembre 2023

L'edizione 2023 del Convegno nazionale di Futures Studies dell'Italian Institu-

te for the Future si terrà a Napoli presso Villa Capodimonte venerdì 29 e sabato 30 settembre, con una sessione di anteprima aperta al pubblico giovedì 28 settembre, in occasione del decimo anniversario dell'Italian Institute for the Future.

Il titolo "Futuri (im)possibili" richiama la sempre maggiore difficoltà a immaginare futuri diversi da quelli strettamente legati al presente e l'esigenza conseguente di ampliare i nostri orizzonti includendo sempre più le componenti della possibilità, dell'utopia, della speranza, dell'immaginazione per progettare futuri nuovi, solo apparentemente impossibili.

La presente call for contribution è aperta a studiose/i di tutte le discipline che intendano presentare ricerche o progetti in corso orientate a un orizzonte di lungo termine, impostate secondo i principi e/o le metodologie dei futures studies. A titolo di esempio si propongono i seguenti temi:

- Democratizzazione delle nuove tecnologie.
- Futuri dell'identità di genere.
- Giustizia intergenerazionale.
- Nuove metodologie di foresight.
- Scenari dell'espansione umana nello spazio.
- Utopie e futures studies.
- Scenari possibili del Sistema Internazionale.
- Religioni del futuro e futuro delle religioni.
- Futuri del Mediterraneo.
- Sostenibilità delle risorse alimentari.
- Space Law e politiche spaziali.
- Paradigmi di convivenza multispecie.
- Intelligenza artificiale e postumanesimo critico.
- Intersezionalità scientifica: come mettere a fuoco il cambiamento sociale in chiave multiparadigmatica.
- Impieghi istituzionali del foresight: casi-studio e possibili applicazioni future.

L'abstract della proposta, di massimo 2.000 battute, unitamente a una breve bio-bibliografia personale, può essere inviato all'indirizzo segreteria@futureinstitute.it entro il 30 giugno 2023.

Le proposte saranno vagliate dal Consiglio scientifico di IIF per comporre i panel di discussione nelle giornate di venerdì 29 e sabato 30 settembre.

Quando la politica diventa futuristica. Da Di Pietro a Mélenchon: una strada ancora poco battuta ma destinata a diventare assai trafficata

di Daniele Battista

Abstract

Referring to the constellation of digital styles, forms and practices associated with audiovisual media, Simone Arcagni in his book *Visioni Digitali* uses the term ‘post-cinema’ to emphasise the overcoming of what was ‘cinema’ in the 20th century. In today’s digital context, it becomes crucial to reinvent the audiovisual sector and make it extremely attractive to new audiences. Among the invaded worlds, one emerges that might have seemed, until recently, impregnable: the political sphere. The work focuses on the European landscape and starts by exploring the new ways in which political leaders have made use of platforms that have de facto dematerialised the body. In short, we are faced with a complex and varied ‘post-film’ digital world that is rewriting narratives and modes of participation, at the total mercy of what is defined as: permanent electoral campaigning.

Introduzione

L’interattività e la partecipazione del pubblico nei media non rappresentano una novità nell’ampio alveo del digitale, ma sono cresciute in maniera significativa con l’adattamento al processo di convergenza digitale (Jenkins, 2006). L’utilizzo delle piattaforme social e la condivisione dei propri contenuti da parte del pubblico stanno sollevando da tempo nuove questioni etiche e legali (Palmieri, 2021) tuttora oggetto di dibattito intenso. In questo contesto, i media audiovisivi interpretano un processo pionieristico sia nell’introduzione di nuove esperienze partecipative sia nel dibattito sul comportamento dei media nel rapporto con i propri utenti. L’obiettivo di questo scritto è duplice: da un lato, fare un’esplorazione in grado di decodificare il nuovo modo di fare comunicazione politica, dall’altro evidenziare alcuni casi emblematici in tal senso. L’esplorazione dei meccanismi offerti dai media pubblici mostra che i social network sono gli strumenti predominanti e al contempo è necessario nell’ambito della comunicazione politica sfruttare nuove strategie innovative. L’adattamento alle tecnologie online ha comportato una trasformazione dei media e del pubblico (Diaz, 2010; Rodríguez-Martínez, Codina, Pedraza-Jiménez, 2012) e nelle condizioni dell’ecologia mediatica contemporanea (Scolari, Winocur, Pereira, Barreneche, 2018). Gli strumenti del Web

e le attuali strategie di comunicazione avanzano in questa direzione, proponendo un sistema di *intercreatività* (Fernández-Castrillo, 2014). Anzi, ormai è consolidata la continuità tra dimensione offline e quella digitale in cui i cittadini si muovono e agiscono per esprimere opinioni ed esternare i propri sentimenti in un clima sociale di crescente personalizzazione dei media, in sintonia con una dimensione multidimensionale della vita che si snoda tra online e offline (Boccia Artieri, 2012). La comunicazione politica, nel corso del tempo, è stata investita da un processo di desacralizzazione (Mazzoleni, Schulz, 1999) che ha comportato un adattamento ai canoni del sistema mediatico, principalmente della televisione. Tuttavia, la necessità di adattarsi ai cambiamenti ha portato la politica ad estendersi a diverse sfere, diventando persino un'attrazione per l'intrattenimento o un prodotto della cultura popolare. Nella nuova disposizione si verifica l'adattamento dei linguaggi della politica ai linguaggi dei media ma anche l'importanza dell'ambito personale del politico, personalizzando la politica, dopo averla drammatizzata. E in questo ambiente acquisisce notevole considerazione il settore audiovisivo in totale connessione con la comunicazione per comporre un mix che possa agganciare una cospicua fetta di audience. Ci ritroviamo, dunque, a distanza di anni dall'illuminante testo di Alberto Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, a continuare a indagare sulle origini e sullo sviluppo dell'industria culturale come processo di integrazione tra vecchio e nuovo mondo. Del resto, anche la comunicazione politica si sta evolvendo in un contesto digitale sempre più complesso, in cui i leader politici utilizzano le piattaforme social e le tecnologie digitali per interagire con il pubblico, creare nuove forme di narrazione e partecipazione per costruire una presenza costante e coinvolgente. Questo nuovo *modus operandi* sta ridefinendo i confini tra spazio pubblico e privato, tra attori politici e pubblico. Ed è proprio in tale contesto, che il settore audiovisivo gioca un ruolo cruciale nel rendere la comunicazione politica attrattiva e coinvolgente, utilizzando tecniche innovative di produzione e distribuzione di contenuti. In questo articolo, quindi, esploreremo i meccanismi che regnano il nuovo ambiente e ci proponiamo di analizzare il modo in cui alcuni politici italiani ed europei si sono adattati alle nuove tecnologie audiovisive e alle piattaforme digitali per promuovere la loro immagine e interagire con il pubblico, in un contesto di comunicazione politica in continua evoluzione. D'altronde, siamo accompagnati da tempo nell'assoluta consapevolezza di essere immersi in una realtà intesa come "tecnologicamente coinvolgente" (Pecchinenda, 2003), grazie alla capacità pervasiva di coinvolgimento e interazione delle tecnologie digitali con gli utenti. Per questo motivo, alla luce dell'importanza crescente dell'audiovisivo e del ruolo dei media nella formazione dell'opinione pubblica, sarà affrontata la questione dell'interazione tra politica e cultura popolare. In virtù di queste riflessioni, si spera di contribuire alla comprensione del nuovo panorama della comunicazione politica e di offrire spunti di riflessione sulle sfide che essa dovrà affrontare nel futuro prossimo.

La comunicazione politica e il corpo che cambia: l'intreccio tra personalizzazione e partecipazione

La tendenza alla personalizzazione appartiene a tutta la politica delle democrazie moderne. Mentre programmi e partiti perdono importanza (Mancini, 2011), si assiste ad un contemporaneo declassamento del ruolo dei partiti stessi che registrano una notevole perdita di fiducia (Dalton, Wattenberg, 2003), tant'è che di conseguenza l'identificazione con il partito viene sostituita dall'identificazione con il leader (Ceccobelli, 2017). La tendenza alla *presidentializzazione* risponde alla necessità di catturare l'elettorato fluttuante, scarsamente rappresentato dai partiti ma attirato da un leader visto intimamente più vicino. I leader attuali meglio si adattano alle esigenze della politica spettacolo (Mazzoleni, Sfardini, 2009) e con la loro personalità rispondono alla complessiva tendenza alla vetrinizzazione (Codeluppi, 2007), alla visibilità del privato. La privatizzazione della politica segna il passaggio di importanza dalla televisione ai social media, il pubblico fluttuante è meno interessato alle qualità amministrative e più a quelle personali, o meglio alle caratteristiche che lo avvicinano alle persone nel loro vissuto quotidiano. Quanto detto, corrisponde anche al progressivo ridimensionamento dell'impegno politico formale dei cittadini: indirizzare l'interesse sulla persona del politico, invece che sull'organizzazione e sul programma, trasmette legittimazione anche ai valori e azioni politiche veicolati dall'attore pubblico (Rega, Bracciale, 2018).

Inoltre, appare lampante come siano i leader stessi a spingere verso la personalizzazione della politica puntando sulle doti personali di affabilità e simpatia, convinti che il consenso a livello emotivo possa superare le resistenze di un pubblico poco attratto dalla politica formale (Langer, 2011). Le logiche dei media tradizionali vedono l'ingresso nell'attuale ecosistema mediale ibrido (Chadwick, 2017), delle logiche dei nuovi media che aggiungono, non senza conflitti, nuovi canali, formati di nuova generazione e linguaggi recenti a quelli dei media tradizionali. Il confronto con i pubblici delle piattaforme (*networked publics*) può generare il rischio di vedere deteriorata o migliorata la reputazione, rafforzata o sconfitta la propria proposta (Farrell, Drezner, 2008). La *networked politics* (Cepernich, 2017) supera la televisione, creando nuove forme più interattive di fruizione dei contenuti, come ad esempio il *second screen* (Cepernich, Novelli, 2018), ovvero commenti in diretta nei talk show dei contenuti lanciati da attori politici online. I media digitali, quindi, hanno allargato il palcoscenico di rappresentazione della politica e dei diversi pubblici e al contempo i contenuti provengono da diverse fonti in un solco tracciato tra narrazione e informazione. Avviene così il passaggio dalla democrazia dei partiti, intermediatori a favore dei cittadini, alla democrazia del pubblico (Manin, 2013), fondata sul legame diretto, politico e comunicativo, tra leadership e cittadini. Le logiche della rappresentanza sono trasformate in quelle per la rappresentazione dove la profondità dell'analisi e del confronto tipiche

delle assemblee elettive cede il passo alla ricerca di velocità deliberativa favorita dai media (Sorice, 2009). Le forme per creare un senso di intimità tra politici e sostenitori si basano su aspetti visivi come immagini informali e fotografie personali per rivelare propria vita privata, trasmettendo un'immediatezza e una solidità illusoria del rapporto stabilitosi. La figura del politico, dunque, si sporge sempre più maggiormente all'interno della molteplicità di sfaccettature che si sono venute a creare. Come già accennato, da qualche tempo, si apprezza il politico più per la sua visibilità nei media e nella politica spettacolarizzata, piuttosto che per le idee politiche o le posizioni assunte su questioni rilevanti. Per certi versi, è quanto avviene nell'episodio di Waldo, della seconda stagione di *Black Mirror*, dove viene presentato un personaggio animato che si candida alle elezioni politiche in Gran Bretagna. Il personaggio, Waldo, è stato creato come parte di uno spettacolo comico televisivo, ma diventa sempre più popolare grazie alle sue dichiarazioni stravaganti e alla sua capacità di coinvolgere il pubblico attraverso i social media. L'episodio esplora come la tecnologia può essere utilizzata per manipolare l'opinione pubblica e come l'uso della tecnologia in politica potrebbe portare a conseguenze impreviste. Nel caso di Waldo, il personaggio diventa così popolare che inizia a influenzare le elezioni stesse e ad avere un ruolo attivo nella politica. In questo modo, l'episodio di Waldo di *Black Mirror* rappresenta un esempio di come la tecnologia in simbiosi con la spettacolarizzazione, può essere utilizzata per manipolare l'opinione pubblica e mette in guardia sulla necessità di esaminare attentamente le conseguenze dell'uso della tecnologia nella politica e nella società in generale. Nella nostra realtà, la popolarità di un leader carismatico può creare un consenso emotivo, ma non garantisce necessariamente una rappresentanza equa dei diversi interessi e posizioni all'interno della società. Inoltre, la focalizzazione sull'immagine del leader può limitare la partecipazione attiva dei cittadini alla vita politica, favorendo invece una cultura della spettacolarizzazione e del consumismo politico. Ciò solleva importanti interrogativi sulla capacità di garantire la partecipazione democratica dei cittadini e di affrontare le sfide complesse dell'attuale contesto globale. Tuttavia, la personalizzazione della politica sembra destinata a restare un elemento chiave del sistema politico, poiché risponde alle esigenze della comunicazione digitale e della società dello spettacolo, ma al tempo stesso richiede un costante confronto critico e una maggiore attenzione alla promozione di una partecipazione democratica effettiva e inclusiva.

I diversi approdi della comunicazione politica: un'analisi tra passato, presente e futuro

La *videopolitica* ha disposto i leader al centro della democrazia in Italia e nel resto del mondo. D'altronde, il ticket tra gli strumenti audiovisivi e leader è stato

fin troppo efficace per non applicarlo alla scena politica. In un mondo iper-compleso e saturo di informazione, questi mezzi svolgono in abbinamento alla virata politica tendenzialmente pop (Mazzoleni, Sfardini, 2009), una formidabile operazione di riduzione della complessità per il cittadino in cerca di una bussola con cui orientarsi in politica. Con la spettacolarizzazione e la personalizzazione della politica, si è verificata una forte accelerazione che ha portato all'enfatizzazione del leader, configurato come un vero e proprio brand (Barile, 2014). I leader politici utilizzano una sorta di narrazione permanente che si snoda attraverso una presenza costante su stampa, tv e social network (Ventura, 2019). La politica attuale è sempre più alla ricerca di forme e di figure, di gesti e di corpi e non soltanto di leggi e decreti (Salmon, 2014) e questo è dipeso anche dalla baumaniana società liquida (Bauman, 1999) in cui siamo immersi e alla volatilità elettorale (Norris, 2011) di cui siamo protagonisti. Pertanto, alla luce di questo stato dell'arte diviene necessario impiegare professionisti della comunicazione politica in un lavoro quotidiano sulla formazione dell'immagine pubblica del leader, perché catapultati in quella che viene definita *campagna elettorale permanente* (Blumenthal, 1980). L'immagine del leader è, dunque, coltivata sotto tanti profili, ma diviene sicuramente basilare curarla sul piano della presentazione visiva. Entrano in gioco molti fattori e diversi mondi che erano considerati, fino a qualche tempo fa, parecchio distanti dal cosmo della politica. Tra questi potrebbero recitare un peso rilevante i videogames, quali strumenti di innovazione nel districato campo della comunicazione politica: il videogame di fatto smaterializza il corpo del leader nella narrazione permanente tra spazio e tempo. Tuttavia, difficilmente c'è stato un connubio tra videogames, politici e politica, essendo i primi sempre stati tacciati di violenza e origine di dipendenza, dai contenuti difficilmente apprezzati, ma soprattutto mai considerati dignitosi prodotti culturali. Basti pensare che durante un briefing alla Casa Bianca, l'ormai ex Presidente degli Stati Uniti Donald Trump ha condannato il ruolo dei videogiochi, colpevoli di creare una cultura di glorificazione della violenza nella società. Quanto successo però non ci sorprende più di tanto perché questi pregiudizi rappresentano gli stessi che successivamente hanno investito anche i social (Carbone, Fassone, 2020). Eppure, già dall'antichità Platone sosteneva come in un'ora di gioco si potesse scoprire di più su una persona piuttosto che in un anno di conversazione. Questo poteva far presagire una rapida ascesa dei videogames nel mondo contemporaneo. Così non è stato. Un esempio in netta controtendenza rispetto allo stato di cose circa l'apprezzamento della classe politica e l'utilità nell'ambito della comunicazione politica nell'adozione dei videogiochi come strumento, è rappresentato da *Missione Bari* lanciato per Antonio Decaro sindaco del capoluogo pugliese. *Missione Bari* dà forma a un mezzo di marketing impiegato nella campagna elettorale di Decaro, ex parlamentare e sindaco in carica di Bari. Il game permette ai giocatori di camminare per le strade baresi, di partecipare a missioni a tempo in cinque categorie (rifiuti, traffico, vandalismo, turismo e pollice verde) e di

svolgere un breve quiz sulle regole e i servizi della città. L'applicazione mira a sensibilizzare i cittadini su questioni civiche e sociali e fornisce una classifica in cui i giocatori possono competere tra loro in base ai "punti cittadinanza".

Quello di Decaro è un esempio di videogame che si immerge completamente in una inedita costellazione di stili, forme e pratiche digitali (Arcagni, 2016). I videogames possono essere, quindi, di aiuto alla



Fig. 1 – *Missione Bari*, il videogioco che vede protagonista Antonio Decaro

comunicazione politica sia stimolando l'*engagement*, sia fidelizzando gli elettori, come pure per promuovere proposte e una maggiore mobilitazione. Per i politici, la *gamification* è un modo per raggiungere le nuove generazioni alienate dalla politica, raggiungendo i cuori e le menti di molti giovani scettici nei confronti delle istituzioni e che disapprovano lo stile e il sistema di comunicazione dei partiti politici (Mahnic, 2014). Per comprendere le potenzialità dello strumento preso in esame, sarebbe proficuo soffermarsi su cosa fanno leva gli elementi di gioco, in quanto esistono numerosi fattori e meccaniche da utilizzare nella *gamification*. Alcuni studiosi, ad esempio, ne riconoscono 52 (Marczewski, 2018; Tondello *et al.*, 2016), tra cui sfide o missioni, punti, risultati, classifiche. Videogiocare, specialmente in contesti agonistici, significa "mettersi in gioco", attivando un piano strategico (Wagner, 2006) che, all'interno della cornice definita dalle regole, permette di raggiungere determinati obiettivi (De Giuseppe *et al.*, 2020). Coloro che sopraggiungono in questo universo si ritrovano ad esplorare "virtualmente" contesti specifici, a sperimentare diversi ruoli, ad assumere nuove identità, ad interagire con altre persone (Shaffer *et al.*, 2005). In tal modo, non solo vengono coniugati il sapere e il fare, ma si realizza un'integrazione tra modi di conoscere, modi di fare, modi di essere e modi di prendersi cura (De Giuseppe *et al.*, 2020). Gli individui che si accostano a questo prodotto, indipendentemente dal livello di pratica, possono essere definiti come "consumatori critici di informazioni" (Shaffer *et al.*, 2005). Scavando più a fondo poi spunta con veemenza la multidisciplinarietà del fenomeno, essendo la *gamification* in grado di esercitare varie funzionalità: informare, educare, risolvere problemi, sviluppare la fedeltà del fruitore verso il politico, come in questo caso. Senza dubbio, lo sviluppo è stato amplificato dall'avvento delle nuove tecnologie che non rivestono un ruolo marginale anche e soprattutto per la capacità di far assumere dei contorni virali al caso in questione. Non sorprende, quindi, che il suo potenziale sia stato sfruttato per fini politici che proiettano giocoforza i videogiochi come un elemento della cultura contemporanea da non sottovalutare (Fi-

liciak, 2006). Anche il corpo assume una veste essenziale che cerca di integrarsi nella cultura del consumo, permettendo agli individui di definire la propria identità sociale, sottoponendola sempre più al culto del proprio aspetto. Forse questo dipende anche dalla smaterializzazione del corpo, determinata dalla vita sociale che si svolge in rete. I social media agiscono come intensificatori di questa manifestazione. Ovviamente, a seconda delle epoche mutano gli strumenti, cambiano anche i protagonisti mentre restano in parte inalterate le tecniche e i principi. Chi merita una menzione particolare in questo quadro d'insieme è sicuramente Antonio Di Pietro, all'epoca dei fatti leader del partito "Italia dei Valori". L'ex magistrato, infatti, può essere considerato un vero e proprio precursore di eventi. Ancor prima del Metaverso, Di Pietro teneva il primo comizio italiano su Second Life il 12 luglio 2007. Anticipando tutti con il primo comizio politico italiano sulla piattaforma e intuendo un nuovo approdo della comunicazione politica, difatti, entra in possesso di un nuovo media da sfruttare. Finanche qui, già ci si muove in un ambiente simile a un videogioco e si interagisce con gli altri utenti chattando. Second Life e Antonio Di Pietro sembrano un binomio così lontano che, oggi, risulta quasi kafkiano. Una percezione che svanisce soltanto provando a proiettare nel nostro immaginario una sostituzione con Metaverso al posto di Second Life e Di Pietro con qualche politico attuale.



Fig. 2 – Di Pietro e il suo comizio su Second Life



Fig. 3 – L'ologramma di Mélenchon nel comizio finale

Già nel luglio 2007, quindi, il digitale e il mondo del web gettano le basi per quella che sarà una contaminazione del dibattito politico, ammiccando preventivamente ad una forte personalizzazione e ad una accentuazione della forma estetica. Ragione per la quale, non ci si stupisce se oggi assistiamo ai politici protagonisti dei videogames facendo apparire vetusti i tempi in cui essi si mostravano restii allo sbarco sui social network (Bentivegna, 2014).

Quella che potrebbe avere l'aspetto della nuova frontiera in comunicazione politica almeno in Italia, ovvero lo sbarco sulla piattaforma cinese *TikTok*, dà l'impressione di essere già superata in Francia con i comizi elettorali sotto forma di ologramma.

In terra transalpina, infatti, il candidato della sinistra radicale Mélenchon alle ultime presidenziali francesi si è rivolto al pubblico in 12 città diverse in contemporanea, focalizzando i temi della sovranità popolare e della globalizzazione. Facendo ricorso alle tecnologie digitali per proiettare il proprio ologramma sui numerosi palchi in tutto il Paese, il leader de La France Insoumise era fisicamente a Lille, tradizionale roccaforte di sinistra nel nord della nazione, mentre altre 11 proiezioni del suo corpo calcavano i palchi in altrettanti comizi in giro per la Francia. Ma non è stata la prima volta, avendo già adoperato questo espediente hi-tech alle presidenziali del 2017, sebbene solo da due palcoscenici (Lione e Parigi). Al primo turno, il Emmanuel Macron (LREM) raggiunge il 27,85% dei voti, a fronte del 23,15% ottenuto da Marine Le Pen (RN), soltanto al terzo posto Jean-Luc Mélenchon (LFI) col 21,95%. Al di là dell'epilogo che ha relegato al terzo posto il leader della sinistra radicale, il risultato nel primo turno delle presidenziali rappresenta il miglior picco della sua carriera, merito anche di questi strumenti tecnologici che proiettano l'indagine nel segno del sottile confine esistente tra politica e cinema in una dimensione del reale legata in particolare alla contaminazione con questi strumenti (Melanco, 2020). In aggiunta, un altro dato da tenere in forte considerazione è quello che vede Mélenchon come il candidato più votato nelle fasce d'età 18-24 (31%) e 25-34 (34%). Considerando l'impatto della comunicazione politica, difficile ancora da quantificare, si può apprezzare il tentativo di accorciare le distanze tra politici e cittadini, soprattutto in virtù dell'alto tasso di astensionismo. D'altronde la continua crescita del numero di persone che si astengono dal voto costituisce comprensibilmente un elemento di preoccupazione rispetto al grado di legittimità del sistema rappresentativo. I risultati elettorali, infatti, in Italia così come in Francia mostrano una inarrestabile crescita del "partito del non voto", considerata l'opzione più comune in questa ultima tornata elettorale.

Conclusioni

Dinanzi a questa rivoluzione sorgono diversi interrogativi latenti e irrisolvibili, che rappresentano dei campanelli d'allarme di difficile interpretazione. Questa serie di cambiamenti potrebbe stravolgere e influenzare il funzionamento della democrazia? La realtà odierna ha ridotto l'avversione verso i nuovi mezzi di comunicazione, ma rimane aperta la problematica inerente al rapporto tra i consumi mediatici e l'impegno civico. La domanda e la preoccupazione riguardano principalmente la qualità dei contenuti e la fruizione degli stessi da parte dei cittadini. In

altre parole, ci si chiede se lo scopo della politica, così come viene rappresentata oggi attraverso una comunicazione spettacolarizzata dei politici, sia quello di suscitare interesse, attrazione e partecipazione nei cittadini. Oppure, come sostengono alcuni studiosi, se la svolta pop della politica diverta ma non informa, solleciti emozioni ma non impegno. La ricerca politologica e sociologica italiana non ha ancora prodotto una risposta in grado di mettere d'accordo tutti. Infatti, su questo tema si trovano molte opinioni discordanti che rendono ancora più interessanti le aspettative sul caso preso in esame. Al contrario, una serie di studi internazionali ha dimostrato che questo matrimonio tra politica e nuove tecnologie può paradossalmente rappresentare una "scialuppa di salvataggio" per larghi strati di pubblico tradizionalmente distanti o distratti dal mondo della politica. Per quanto riguarda i videogiochi, che sembrano essere estranei alla sfera della comunicazione politica, possono essere delle scuole di avvicinamento alla partecipazione politica, poiché contengono quel tanto di informazione sostanziale che è sufficiente per non alienare completamente il pubblico dal circuito degli eventi politici. In conclusione, nonostante il corpus analizzato sia relativamente piccolo, il presente contributo mira a dimostrare come la politica può trarre vantaggio dai videogiochi e dalle nuove tecnologie, fidelizzando gli elettori, stimolando la partecipazione alla vita politica, incentivando proposte e innescando una maggiore mobilitazione, creando un senso di appartenenza all'insegna dell'engagement. Dalla mia prospettiva, quindi, la vasta gamma di strumenti offerti dalla comunicazione politica digitale, tra cui i videogiochi, rappresenta un'opportunità senza precedenti per la politica. Anche se non esiste una risposta definitiva su come questa comunicazione debba essere strutturata per ottenere i migliori risultati, la ricerca ha dimostrato che il coinvolgimento dei cittadini nelle questioni politiche può essere facilitato attraverso l'uso di nuove tecnologie. La sfida per i politici è quella di trovare il giusto equilibrio tra l'utilizzo di strumenti tecnologici innovativi e l'offerta di contenuti di qualità in grado di informare, coinvolgere ed educare il pubblico.

Bibliografia

- Abruzzese A., *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Padova, 1973.
- Arcagni S., *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Einaudi, Torino, 2016.
- Barile N., *Brand Renzi. Anatomia del politico come marca*, Egea, Milano, 2014.
- Bauman Z., *Modernità liquida*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2011.
- Bentivegna S., *Politics and New Media*, in Lievrouw L., Livingstone S. (a cura di), *Handbook of New Media*, Sage, London, 2012.
- Bentivegna S., *La politica in 140 caratteri. Twitter e spazio pubblico*, FrancoAngeli, Milano, 2014.

- Bentivegna S., Boccia-Artieri G., *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale*, Laterza, Roma-Bari, 2019.
- Blumenthal S., *The Permanent Campaign: Inside the World of Elite Political*, Beacon Press, Boston, 1980.
- Boccia Artieri G., *Stati di connessione: pubblici, cittadini e consumatori nella (social) network society*, FrancoAngeli, Milano, 2012.
- Carbone M.B., Fassone R. *Il videogioco in Italia: Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Sesto San Giovanni (MI), 2020.
- Castells M., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2013.
- Ceccobelli D., *Facebook al potere. Lo stile della leadership al tempo dei social media*, Maggiori, Santarcangelo di Romagna, 2017.
- Cepernich C., *Le campagne elettorali al tempo della networked politics*, Laterza, Roma-Bari, 2017.
- Cepernich C., Novelli E., *Sfumature del razionale. La comunicazione politica emozionale nell'ecosistema ibrido dei media*, "Comunicazione Politica", n. 1, 2018.
- Chadwick A., *The Hybrid Media System: Politics and Power*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2013; 2017.
- Codeluppi V., *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007.
- Couldry N., *Sociologia dei nuovi media*, Pearson, Milano, 2015.
- Dahlgren P., *The Internet, Public Sphere and Political Communication: Dispersion and De-liberation*, "Political Communication", vol. 22, n. 2, 2005.
- Dalton R.J., Wattenberg M.P., *Parties Without Partisans: Political Change in Advanced Industrial Democracies*, Oxford Scholarship Online, 2003.
- De Giuseppe, T., Delello, J., Corona, F., *Esports in the flipped inclusion model*, "Inclusiva", vol. 4, n. 4, 2020.
- Díaz-Noci J., *Medios de comunicación en Internet: Algunas tendencias*, "El Profesional de la Información", vol. 19, n. 6, 2010.
- De Blasio E., *Il governo online. Nuove frontiere della politica*, Carocci, Roma, 2018.
- Farrel H., Drezner D., *The Power and Politics of Blogs*, "Public Choice", vol. 134, n. 1-2, 2008.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw*, WAIp, Varsavia, 2006.
- Fernández-Castrillo C., *Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del contenido generado por el usuario (CGU)*, "Cuadernos de Información y Comunicación", n. 19, 2014.
- Grossi G., *Sfera pubblica e flussi di comunicazione nell'epoca della rete*, in Mosca L., Vaccari C. (a cura di), *Nuovi media, nuova politica?*, FrancoAngeli, Milano, 2011.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.
- Laclau E., *Politics and ideology in Marxist theory*, New Left Books, New York, 1977.
- Langer A.I., *The politicization of private persona: Exceptional leaders or the new rule? The case of the United Kingdom and the Blair effect*, "The International Journal of Press/Politics", vol. 15, n. 1, 2010.

- Maestri A., Polsinelli P., Sassoon J., *Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design per progetti innovativi*, FrancoAngeli, Milano, 2015.
- Mancini P., *Leader, president, person: Lexical ambiguities and interpretive implications*, “European Journal of Communication”, vol. 26, n. 1, 2011.
- Manin B., *Principi del governo rappresentativo*. Il Mulino, Bologna, 2013.
- Mahnic N., *Gamification of politics: Start a new game!*, “Teorija in Praksa”, n. 51, 2014.
- Marczewski A., *Even Ninja Monkeys Like to Play: Unicorn Edition*, Gamified UK, 2018.
- Mazzoleni G., Schulz W., *Mediatization of politics: A challenge for democracy?*, “Political Communication”, vol. 16, n. 3, 1999.
- Mazzoleni G., Sfardini A., *Politica pop. Da Porta a porta a L'isola dei famosi*, Bologna, Il Mulino, 2009.
- Mazzoleni G., Bracciale R., *La politica pop online. I meme le nuove sfide della comunicazione politica*, Il Mulino, Bologna, 2019.
- McQuail D., *Towards A Sociology of Mass Communication*, Macmillan, Londra, 1969.
- Melanco M., *Cinema tra contaminazioni del reale e politica*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma, 2020.
- Mosca L., *La webpolitica. Istituzioni, candidati, movimenti fra siti, blog e social network*, Le Lettere, Firenze, 2012.
- Norris P., *Democratic Deficit. Critical Citizens Revisited*, Cambridge University Press, Cambridge, 2011.
- Palmieri A., *Social è responsabilità*, Youcanprint, Bologna, 2021.
- Papacharissi Z., *Affective Publics*, Oxford University Press, New York, 2015.
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'“homo game”*, Laterza, Roma-Bari, 2003.
- Rega R., Bracciale R., *La Self-Personalization dei leader politici su Twitter. Tra professionalizzazione e intimizzazione*, “The Lab's Quarterly”, n. 2, 2018.
- Rodriguez M., *Brand Storytelling: Put Customers at the Heart of Your Brand Story*, Kogan Page, Londra, 2020.
- Rodríguez-Martínez R., Codina L., Pedraza-Jiménez R., *Indicadores para la evaluación de la calidad en cibermedios: análisis de la interacción y de la adopción de la web 2.0*, “Revista Española de Documentación Científica”, vol. 35, n. 1, 2012.
- Salmon C., *La politica nell'era dello storytelling*, Fazi Editore, Roma, 2014.
- Scolari C.A., Winocur R., Pereira S., Barreneche C., *Alfabetismo transmedia. Una introducción*, “Comunicación y Sociedad”, vol. 33, 2018.
- Sgueo G., *Ludocrazia. Quando il gioco accorcia le distanze tra governo e cittadini*, EGEA, Milano, 2018.
- Sorice M., *Sociologia dei Mass media*, Carocci, Roma, 2009.
- Shaffer D.W., Squire K.R., Halverson R., Gee J.P., *Video games and the future of learning*, “Phi delta kappa”, vol. 87, n. 2, 2005.
- Stella R., Riva C., Scarcelli C.M., Drusian M., *Sociologia dei new media*, UTET, Torino, 2018.

- Tondello G.F., Wehbe R.R., Diamond L., Busch M., Marczewski A., Nacke L.E., *The gamification user types Hexad scale*, Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 2016.
- Wagner M.G., *On the Scientific Relevance of eSports*, Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.
- Ventura S., *I leader e le loro storie. Narrazione, comunicazione politica e crisi della democrazia*, Il Mulino, Bologna, 2019.
- Viola F., *Gamification. I videogiochi nella vita quotidiana*, Arduino Viola, 2011.

L'ospite desiderato. Parassitismo e spinta alla fusione non antropocentrica

di Jacopo Bonat e Matteo Zambon

Abstract

The parasite, whether a terrestrial or alien entity in search of a human “host” body, has from its origins tickled the darkest and most morbid fantasies of science fiction narrative, calling into question the inviolable property of the human body. Jack Finney’s “The Body Snatchers” (1954), also thanks to its various film adaptations, has certainly contributed to the dissemination of the sub-genre focused on the hostile intentions of the parasite as an invasive otherness. But what if a greater contemporary awareness of the body as an experimental machine led us to reconsider parasitism as an opportunity for transhuman enhancement? And what if it could push us further, even to the point of desiring an empathic relationship with the parasite, as if it were a state-of-the-art Tamagotchi? Forced coexistence could be seen from a perspective of mutual convenience in which the parasite becomes a desired host, essential for survival in a changing environment, eventually becoming a friend and confidant. And what if the next evolution were instead a totalizing fusion?

Il *parassita*, entità terrestre od aliena in cerca di un corpo “ospite” umano, ha sin dai suoi esordi solleticato le fantasie più oscure e morbide della narrativa fantascientifica, mettendo in discussione la proprietà inviolabile del corpo umano.

Il tema del parassitismo nella narrativa fantastica e di science fiction è tutt’altro che relegato ad una nicchia del settore e ad oggi risulta ancora fonte imprevedibile di spunti fruttuosi, aprendo la strada a nuove interpretazioni sulle relazioni interspecie che, per essere comprese appieno, necessitano di un approfondimento sulla natura stessa del parassita e sul rapporto che esso instaura con il corpo ospite.

Partendo da un’ottica evuzionista darwiniana, riprendendo l’assunto fondamentale di Richard Dawkins (1976) del *gene egoista*, possiamo asserire che tutti gli esseri viventi, animali, piante, batteri e virus altro non sono che macchine di sopravvivenza progettate dai geni per replicare e perpetuare sé stessi in eterno attraverso un infinito numero di corpi successivi. Il corpo fisico rappresenta quindi un sacro involucro che i nostri geni hanno sapientemente progettato e perfezionato nei secoli a difesa del patrimonio genetico. In base a tale interpretazione è immediato dedurre che la cosa che più ci terrorizza dei parassiti, assieme al loro aspetto in genere poco rassicurante ma anch’esso frutto di un adattamento specifico ammirabile, è l’appropriazione indebita della nostra macchina corporea tramite

azione aggressiva. In un'ottica di gene egoista aiutare una specie "altra" a replicarsi a scapito della propria mette in gioco una competitività atavica assunta dal genere fantascientifico ad emblema della lotta per il dominio della terra.

Ma quali sono le tattiche adottate in tale battaglia per la sopravvivenza? Il parassita, perfetto stratega, ha sviluppato doti di adattamento estreme, andando a reperire quanto gli è necessario per portare a termine il proprio ciclo vitale attraverso l'ausilio di un individuo ospite minimizzando in tal modo i propri sforzi. Il metodo di interazione con il corpo ospite può essere variabile, in primo luogo si può distinguere tra parassita e parassitoide; se il primo sfrutta il suo ospite relegandolo ad una coesistenza forzata, il secondo invece implica in ogni caso la soppressione della vittima impedendone di fatto la capacità riproduttiva a proprio vantaggio. Una seconda distinzione possibile è quella tra ectoparassiti ed endoparassiti a seconda che questi attivino la connessione all'esterno o all'interno del corpo ospite. A titolo esemplificativo lo xenomorfo di *Alien* che sfrutta la specie umana esclusivamente come apparato di sviluppo embrionale causandone poi la morte potrebbe essere definito un endoparassitoide. In ogni caso qualsiasi sia il metodo di interazione quello che non cambia è la nostra percezione dei parassiti, la cui natura è da sempre stata interpretata come *ostile*.

Gli esordi del genere fantascientifico legati al tema hanno posto l'accento proprio sul disgusto, nella sua accezione più morale, dando vita a quell'immaginario collettivo raccapricciante basato sull'idea di *invasore* non solo dal punto di vista corporeo ma nel suo significato più ampio di *nemico*.

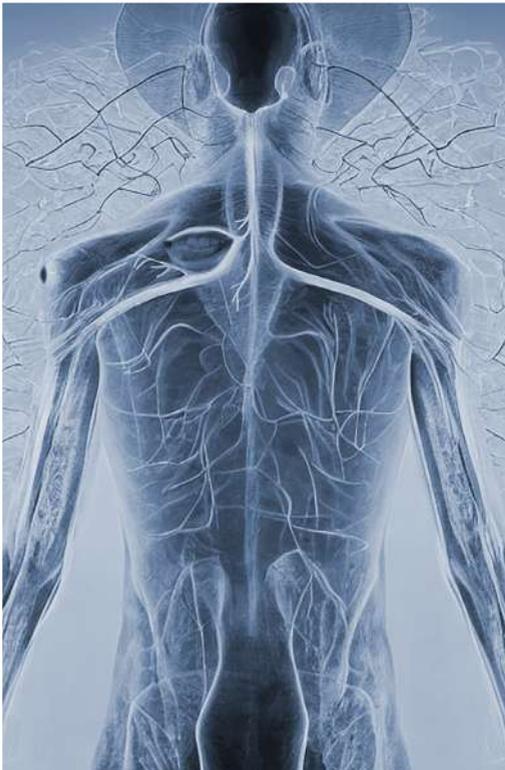
The body snatcher di Jack Finney (1954), grazie anche alle diverse versioni cinematografiche derivatene, ha sicuramente contribuito alla diffusione del filone incentrato sugli intenti ostili del parassita quale estraneità invasiva. In questo caso l'ectoparassitoide, un seme proveniente dallo spazio, una volta entrato in contatto con un essere umano ne genera una copia perfetta dissolvendo l'originale. La relazione anatomica e fisiologica di breve durata con l'ospite preclude però il *rapporto di dipendenza interspecie* facendo venire meno uno degli aspetti più interessanti del tema. Le copie, tra l'altro caratterialmente ed em-



paticamente non antropomorfe, sono incapaci di provare emozioni, precludendo in questo modo qualsiasi tentativo di interazione non aggressiva tra le specie.

Le abilità adattative dei parassiti al proprio ospite invece, soprattutto nelle convivenze di lunga durata, possono essere molteplici ed inaspettate; non solo, infatti, sono in grado di conformarsi fisiologicamente tramite una complessa iterazione biologica ma, sembra strano a dirsi, anche di appropriarsi delle capacità cognitive dell'ospite, manovrandone il corpo come un "burattino" intervenendo, in maniera ancora sconosciuta, a livello neuronale.

Il *Toxoplasma gondii* provoca un'alterazione permanente nel comportamento dei topi, che perdono ogni diffidenza nei confronti dei gatti inducendoli a divenire facili prede; in tal modo il parassita riesce a fare il salto di specie necessario per completare il proprio ciclo vitale. I Nematomorfi della specie *Gordius Robustus* da adulti sono acquatici ma lo stadio larvale si sviluppa parassitando artropodi terrestri e una volta pronti a fuoriuscire dal corpo ospite lo inducono incredibilmente a ricercare l'acqua. Risulta innegabile che tale capacità di controllo mentale, interclusa all'essere umano, possa risultare ancor più spaventosa della stessa invasione corporale come afferma Lisa Signorile (2012) in *L'orologiaio miope*, «un altro motivo per cui una tigre è infinitamente meno spaventosa di un parassita è che questi ultimi possono agire sul sistema nervoso e alterare il comportamento dell'ospite



[...] Essere mangiati può ancora andar bene, ma essere mangiati dall'interno mentre lavoriamo attivamente a favore del parassita è una prospettiva che risulta insopportabile.»

L'abilità di controllo mentale valica anche i nostri presupposti di compatibilità e affinità tra specie diverse, non è raro per esempio imbattersi in parassiti appartenenti al regno dei funghi che attaccano specie animali. Le formiche tropicali della specie *Camponotus leonardi*, il cui habitat sono le chiome degli alberi, cambiano drasticamente il loro comportamento abituale quando vengono infettate dal fungo *Ophiocordyceps unilateralis*; uno degli effetti è l'essere costrette a saldarsi con la mandibola ad una foglia sino alla loro morte permettendo in tal modo al fungo di proliferare sulla pianta.

La questione del controllo della

mente è sicuramente uno dei temi legati alla narrativa fantascientifica che ha avuto maggior riscontro, lasciando spazio a volte a sorprendenti varianti che preludono a nuove prospettive interpretative sulla coesistenza interspecie.

The puppet masters Robert Anson di Heinlein (1951), infelicemente tradotto in italiano *Il terrore dalla sesta luna*, racconta di come un endoparassita alieno, arrivato sulla terra con un'astronave, si diffonda e si riproduca controllando le menti umane con l'intento di colonizzare l'intero pianeta. In questo caso la rimozione fisica del parassita consente però la sopravvivenza dell'ospite e la dissociazione dal controllo mentale, permettendo allo stesso tempo al sopravvissuto di preservare i ricordi degli intenti di dominio dell'invasore. La complessità del plot narrativo rispetto alla trama di *The body snatcher*, seppur antecedente, introduce una variabile significativa ovvero la coesistenza forzata delle due specie e la preservazione dell'io dell'ospite in uno stato dormiente. Nella versione originale del romanzo, tagliata dall'editore originale, i burattinai subiscono inoltre loro volta gli effetti incontrollabili derivati dalla connessione con la specie umana, per esempio quando ne scoprono la sessualità si ritrovano ad intraprendere orge selvagge.

L'appropriazione a tempo indeterminato della macchina di sopravvivenza umana implica, in tali esempi, un assoggettamento in stato di schiavitù dell'io cosciente superstite, che vive isolato e senza possibilità di controllo sugli eventi del mondo esterno. Soggetto ripreso anche in *L'acchiappasogni* di Stephen King (2001), soprattutto nel suo visualmente efficace adattamento cinematografico, dove Mr. Gray, un alieno con intenti di conquista del mondo, si impossessa del corpo di Jonesy, il cui io cosciente si rifugia in una "stanza segreta" della propria memoria.

Il tema da sempre riappare ciclicamente in produzioni cinematografiche e in serie di culto fantascientifiche da *Star Trek* a *Doctor Who*, da *X-Files* sino a *Fringe*, tanto da risultare impossibile citarne tutti gli esempi, e anche nelle produzioni di successo più recenti risulta tutt'altro che esaurito. Nell'episodio *Promortyus* della serie *Rick e Morty*, i protagonisti scoprono di essere stati controllati mentalmente da parassiti chiamati "Glorzo" che si avvinghiano al viso e il cui intento è la realizzazione di una super arma per dar luogo all'invasione della terra. Nell'episodio di culto *Total Rickall* della stessa serie, i parassiti alieni, che in questo caso non necessitano di una fusione corporale, innestano nella mente dei protagonisti falsi ricordi in modo da apparire ai loro occhi come veri e propri membri della famiglia, riproducendosi indisturbati in un caleidoscopico guazzabuglio di improbabili personaggi. I parassiti in questo caso vengono smascherati grazie al fatto che di loro i protagonisti preservano solo ricordi affettuosi.

Ma cosa succederebbe se l'intento del parassita fosse in realtà pacifico? Lo scenario può variare notevolmente qualora si ipotizzi non più un approccio di assoggettamento da parte del parassita ma una convivenza simbiotica non prevaricante al fine di ottenere reciproci benefici.

L'anomalia di Jerry Sohl (1971), anomalia a tutti gli effetti anche da un punto

di vista narrativo, rappresenta un'evoluzione del tema spingendo il concetto di possibile convivenza interspecie ad un livello superiore e introducendo il fattore *empatia* tra parassita ed ospite. Nel romanzo una spora aliena trova rifugio nel corpo di una donna sterile crescendo all'interno di essa e stabilendo, tramite dialogo telepatico, un rapporto empatico profondo. La protagonista alleva l'essere, dalle sembianze di un enorme grappolo d'uva, come un proprio figlio, finendo relegata in un ospedale psichiatrico in quanto quest'ultimo risulta invisibile. La trama regala un inaspettato lieto fine nel quale l'alieno una volta sviluppatosi, prima della ripartenza verso il proprio mondo d'origine, dona un nuovo utero alla madre surrogata che in seguito partorirà un bambino, concepito con il marito, in onore dell'alieno per il quale provava un affetto incondizionato.

L'espedito narrativo che contempla la preservazione dell'io ospite in stato cosciente e attivo sottolinea l'eventualità di una possibile convivenza interspecie volontaria prolungata e fruttuosa per entrambe le parti simbiotiche.

Ma cosa succederebbe se si invertissero le parti e fosse quello che sinora è stato definito l'ospite a bramare di essere infettato superando il disgusto dovuto alle differenze morfogenetiche? Quali potrebbero essere gli esiti se una maggiore consapevolezza contemporanea del corpo quale macchina sperimentale, grazie anche a quella *solidarietà ai non umani* che comincia a farsi strada come nuova teoria evolutiva, efficacemente argomentata anche da Timothy Morton (2017) in *Humankind*, ci portasse a rivalutare il parassitismo quale opportunità volontaria di *potenziamento transumano*?

Nella *Parasitology trilogy: Parasite, Symbiont, Chimera* di Mira Grant (2013, 2014, 2016), una tenia geneticamente modificata, protegge il corpo dalle malattie e rigenera il sistema immunitario avvicinando la specie umana a quell'idea di evoluzione autodiretta profetizzata dal transumanesimo. L'aspetto rilevante del romanzo risiede proprio nella volontà autodeterminante di essere infettati, eliminando la repulsione atavica verso il parassita in cambio dei benefici concreti che ne derivano. L'evoluzione nel secondo e terzo capitolo della saga finisce purtroppo nel catastrofismo indotto dalla mutazione dei parassitati in orde fameliche, regredendo di fatto agli esordi del genere, riconducibile alle fascinazioni dalle opere cinematografiche di David Cronenberg quali *Shivers* e *Rabid*, caratterizzate dalle pulsioni violente dell'ospite dettate dalla volontà aggressiva del parassita.

Nell'episodio *Un parassita perduto* della serie animata *Futurama*, il protagonista Fry, infettato da endoparassiti contenuti in un tramezzino mangiato in una stazione spaziale, subisce gli effetti di un potenziamento intellettuale e fisiologico che lo trasformano in una versione perfezionata di sé stesso. In questo caso il protagonista sentendosi apprezzato non per le sue reali attitudini ma per l'immagine stereotipata di perfezione che rappresenta decide infine di sbarazzarsi dei parassiti.

La determinazione nel voler abbandonare il ruolo prevaricatore raggiunto dal gene umano, potrebbe effettivamente manifestarsi proprio tramite la volontà di

mutazioni autoindotte in ibridi eteromorfi, in nuove coscienze ecologiche dissociate dal gene egoista basate invece su una solidarietà intergenica. Nella ricerca di tale connessione diviene sempre più pressante la risolutezza di non far più parte di un gene-re specifico. Il rifiuto di appartenenza e la determinazione alla fusione interspecie, sempre più manifesti in campo artistico contemporaneo, sembrano sfociare in un'estremizzazione dell'antispecismo, dando luogo ad una variazione fondamentale dello status etico, riconoscendo a piante ed animali le stesse capacità sensoriali e di autocoscienza sino ad oggi attribuite esclusivamente all'essere umano. L'interazione degli esseri umani con i non umani subisce quindi un salto qualitativo alla ricerca di un livello di comprensione avanzata attribuendo a quest'ultimi la capacità di sentire piacere e dolore, come anche di intrattenere rapporti sociali e manifestare desideri e sentimenti. Passo fondamentale diviene quindi la costruzione di una nuova morale, inclusiva in termine espanso e radicale.

Nella graphic novel *Kiseiju: l'ospite indesiderato* di Hitoshi Iwaaki (1988), riprodotta anche in anime e live action, endoparassiti alieni si introducono nei corpi umani con la sola volontà di impossessarsi del cervello. Seppur il punto di partenza della narrazione riprenda il cliché della natura ostile dello straniero, vi è sin da subito una variante significativa quando per errore un parassita non riesce a intaccare il cervello della propria vittima rimandone intrappolato all'interno della mano e cominciando così un rapporto simbiotico di sussistenza. La convivenza forzata in questo caso viene vista in un'ottica di reciproca convenienza nella quale il parassita alla fine assurge ad *ospite desiderato*, indispensabile per sopravvivere in un ambiente divenuto pericoloso, sino ad elevarsi a ruolo di amico e confidente. Il significato di *ospite* è qui espresso contemporaneamente nella sua duplicità, identificabile sia in chi accoglie temporaneamente nella propria casa, sia in chi, come invitato, gode dell'ospitalità. Si oltrepassa in questo modo l'accezione morale negativa riservata al parassita che, divenendo esso stesso ospite, si avvicina a una amicizia basata sulla comunione di intenti. Nella storia i due protagonisti evolvono sincronicamente ristabilendo quell'equilibrio interspecie



che permette al parassita di sviluppare empatia e al ragazzo di acquisire maggiore sicurezza e forza fisica poderosa, instaurando un rapporto di stima reciproca e fondendosi infine in un'entità sovraumana.

E se ci potesse spingere oltre, addirittura arrivando a desiderare un rapporto empatico con il parassita, come fosse un *Tamagotchi* di ultima generazione? Kiseiju apre alla possibilità del coinvolgimento empatico e alla prefigurazione del desiderio di poter usufruire dei vantaggi obiettivi della fusione interspecie. La prospettiva potrebbe quindi effettivamente essere quella di un mercato dell'intrattenimento basato sulla dipendenza affettiva continuativa verso un apparato simbiotico.

E se l'evoluzione definitiva fosse invece una fusione totalizzante? Non più quindi un'entità duplice nella quale parassita ed ospite sono comunque riconducibili a specie diverse ma una fusione a livello organico tale da mettere in dubbio l'identità finale. In *Annihilation* di Jeff VanderMeer (2014), e soprattutto nell'omonimo adattamento cinematografico di Alex Garland, l'invasore alieno non mostra veri intenti ostili ma piuttosto una sottointesa volontà di fusione incontrollata, di ricombinazione di strutture genetiche tra specie e regni diversi, di processi mentali e di coscienze dove alla fine neppure i protagonisti sono più sicuri della loro identità. La fusione non antropocentrica trova il suo apice in ibridi consci solo di essere qualcosa di nuovo.

« [...] LOMAX: Can you describe its form?

LENA: No.

LOMAX: Was it carbon-based or...?

LENA: I don't know.

LOMAX: What did it want?

LENA: I don't think it wanted anything.

LOMAX: But it... It attacked you.

LENA: It mirrored me. I attacked it. I'm not sure it even knew I was there.

LOMAX: It came here for a reason. It was mutating our environment, it was destroying everything.

LENA: It wasn't destroying. It was changing everything. It was making something new.

[...]

LENA: You aren't Kane... Are you?

KANE: I don't think so. Are you Lena? [...]»

Bibliografia

- Dawkins R., *The selfish gene*, Oxford University Press, Londra 1976.
- Finney J., *The body Snatchers*, 1954; ed. it. *L'invasione degli ultracorpi*, Mondadori, Milano, 2003.
- Grant M., *Parasitology trilogy: Parasite, Symbiont, Chimera*, Orbit, 2013-2014-2016.
- Heinlein R. A., *The puppet masters*, 1951; ed. it. *Il terrore dalla sesta luna*, Urania Millemondi, Mondadori, Milano, 1977.
- Hiwaki H., *Kiseiju* (trad. italiana *Kiseiju: l'ospite indesiderato*), manga in Morning Open Zōkan, Kodansha, 1988-89.
- King S., *Dreamcatcher*, 2001; ed. it. *Lacchiappasogni*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001.
- Morton T., *Humankind. Solidarity with Nonhuman People*, Verso, Londra – New York, 2017.
- Signorile L., *L'orologiaio miope. Tutto quello che avreste sempre voluto sapere sugli animali... che nessuno conosce*, Codice, Torino, 2012.
- Sohl J., *The anomaly*, 1971; trad. it. *L'anomalia*, Urania, Mondadori, Milano, 1973.
- VanderMeer J., *Annihilation*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2014.

Videografia

- David Cronenberg, *Shivers* (trad. it. *Il demone sotto la pelle*), Can, 1975.
- David Cronenberg, *Rabid* (trad. it. *Rabid, sete di sangue*), Can, 1977.
- Abel Ferrara, *Body Snatchers* (trad. it. *Ultracorpi – L'invasione continua*), Usa, 1993.
- Alex Garland, *Annihilation* (trad. it. *Annientamento*), Usa, 2018.
- Matt Groening, *Futurama*, Usa, 1999-2013.
- Oliver Hirschbiegel, *The Invasion* (trad. it. *Invasion*), Usa, Aus, 2007.
- Lawrence Kasdan, *Dreamcatcher*, Usa, 2003.
- Philip Kaufman, *Invasion of the Body Snatchers* (trad. it. *Terrore dallo spazio profondo*), Usa, 1978.
- Justin Roiland, Dan Harmon, *Rick and Morty*, Usa, 2013-in corso.
- Ridley Scott, *Alien*, Usa, 1979.
- Ken'ichi Shimizu, *Kiseiju* (trad. italiana *Kiseiju: l'ospite indesiderato*), Jpn, 2014-2015.
- Don Siegel, *Invasion of the Body Snatchers* (trad. it. *L'invasione degli ultracorpi*), Usa, 1956.
- Takashi Yamazaky, *Parasyte: part 1e Parasyte: part 2*, Jpn, 2014-2015.

Design inferno. Distopia e alterità di spazi sociali, artefatti e pratiche future

di Ivo Caruso, Elisabetta Di Minico¹

Abstract

Dystopia proliferates through control, manipulation and uniformity, because, in order to radicalize and impose itself, it needs not only Foucauldian «useful and docile» bodies, but also aesthetically and ideologically similar individuals. To achieve its goal, the authority exploits psychophysical submission to shape its social body and rigidly organizes communication, fashion, design, architecture and space, perfect expressions of its *grandeur*, its benefits and its nightmares, also facilitating the recognition, the limitation and the eradication of otherness. How do places and objects reflect dystopia? How will dystopian theories and trends affect everyday life? This contribution intends to investigate the phenomenology oriented towards the pre-visualization of possible futures, using in an interdisciplinary way dystopia and the design culture as tools for representing, narrating and deciphering the relationships between humans and objects, also considering the posthuman implications. The article also intends to reflect on the influence of technology and on the men-artifacts relationship, highlighting its possible evolutions and the changes that the experience of material (and non-material) space has on relationships, lifestyles and human and social values. Considering some significant works of the genre, such as Orwell's *1984*, Moore and Lloyd's *V for Vendetta*, Atwood's *The Handmaid's Tale*, and Wimmer's *Equilibrium*, and comparing the dystopian realities examined with some historical, design and cultural trends of the 20th century and of the 21st century, the contribution intends to analyse the material construction and ideal representation of dystopia; the relationship between space, authority and population; the relationship between man, otherness and artifacts; the relationship between design, science and technology.

Introducendo i *topoi*

La nostra storia è caratterizzata, fin dalle sue origini, dalla ricerca di (o dalla fuga da) luoghi “buoni”, “cattivi” o “non esistenti”. Che siano inferni o paradisi, trappole labirintiche o giardini incantati, incarnazioni idilliache o progetti terrificanti, la presenza di *topoi* utopici o distopici è un elemento costante non solo della religione, della mitologia o del folklore ma anche dei sistemi sociali dell'umanità. Il «buon luogo» (*ευ-τόπος*) dell'utopia e il «luogo cattivo» (*δυσ-τόπος*) della distopia

¹ I paragrafi 1-4 sono stati scritti da Elisabetta Di Minico, mentre i paragrafi 5-9 da Ivo Caruso. Le Conclusioni sono frutto di una riflessione comune sulle tematiche affrontate.

(o anti-utopia) sono costruzioni tanto geografiche quanto politico-culturali perché «la pratica spaziale consiste in una proiezione su un campo (spaziale) di tutti gli aspetti, gli elementi e i momenti della pratica sociale» (Lefebvre, 1991, p. 8). Questo significa anche che il corpo non è solo, citando Foucault (1995), «direttamente immerso in un campo politico [con] i rapporti di potere [che] operano su di lui una presa immediata» (p. 25), è anche un materiale spaziale:

Un corpo così concepito, come produttore e come produzione di uno spazio, è immediatamente soggetto alle determinanti di quello spazio: simmetrie, interazioni e azioni reciproche, assi e piani, centri e periferie, e opposizioni concrete (spaziotemporali). La materialità di questo corpo non è attribuibile né a un consolidamento delle parti dello spazio in un apparato, né a una natura non influenzata dallo spazio che è, tuttavia, in qualche modo in grado di distribuirsi attraverso lo spazio e, quindi, di occuparlo (Lefebvre, 1991, p. 195).

La società utopica aspira «a massimizzare armonia e soddisfazione e a minimizzare conflitto e miseria» (Davis, 1983, p. 19), a dare ai corpi un perfetto ambiente in cui vivere. La città ideale è fortemente legata a tali aspirazioni perché, come Kumar (1991) sottolinea, «l'architettura è sempre stata la più utopica delle arti. [...] La città è un'opera d'arte, un artificio. È una macchina in cui abitare. Il design di quella macchina, il compito dell'architetto-progettista, è fondamentale per la qualità della vita vissuta. La buona vita ha bisogno non solo dell'ambiente sociale e politico ideale ma anche, forse di più, dell'ambiente fisico ideale» (pp. 5-6).

La ricerca della città ideale può essere fatta risalire a tempi antichissimi: esempi celebri sono le maestose, ordinate e regolari piante a griglia dell'Antica Grecia e dell'Antica Roma ispirate a Ippodamo di Mileto (498-408 a.C.) o «l'opera architettonica di Federico II di Svevia (1194-1250), che volle rappresentare la propria personale visione riformatrice e razionalizzante della società con tangibili icone architettoniche», tra cui Castel del Monte o le *civitates novae* di Augusta ed Eraclea (Occhinegro 2018, p. 1354). Il concetto di «città ideale», però, si sviluppò in Italia solo durante l'Umanesimo e il Rinascimento, grazie alle teorie di rinomati architetti come Antonio Averulino detto il Filarete (1400-1469 ca.) e Leon Battista Alberti (1404-1472). In un'epoca di esaltazione ottimistica della grandezza e della sacralità dell'intelletto che celebrava l'uomo come *Faber ipsius fortunae*, l'ipotesi della città ideale promosse la nascita di piani urbani delineati da modelli antropocentrici. Come mostrano i progetti per Sforzinda, città immaginata del Filarete con pianta a otto punte inscritta in un cerchio (1464), o nell'incantevole ciclo pittorico delle cosiddette «Prospettive urbinati» del XV secolo, l'architettura ideale doveva essere estremamente organizzata, attenta alla prospettiva, alla funzionalità pratica ed estetica, all'equilibrata raffinatezza. Stile, colore, forme, dimensioni, ornamenti, oggetti: tutto doveva riflettere non solo un approccio scientifico e razionale, ma anche incarnare concetti filosofici e utopici, supportando la possibilità di costruire materialmente e culturalmente un mondo migliore basato sulla nuova divinità dell'epoca, la Ragione.

Parzialmente ispirate alle città ideali, le città utopiche raffigurate nel genere, che cominciò a fiorire a partire dal romanzo *Utopia* (1516) di Tommaso Moro (1478-1535), mostrano realtà dove gli spazi aiutano la costruzione di una comunità più equa e il potenziamento dell'alterità, dove convivono eleganza e funzionalità, dove urbanistica e natura lavorano insieme, perché «la vita è nel suo ambiente e non isolata da esso» (Bookchin, 1996, p. 61).

Alla ricerca di spazi utopici

Notizie da nessun luogo (*News from Nowhere*), ad esempio, è un romanzo utopico scritto nel 1890 da William Morris (1834-1896). L'intellettuale, designer e artista inglese fu un attivista socialista, fondatore, nel 1884, della Socialist League, e uno dei promotori dell'Arts and Crafts Movement, il cui «scopo primario [...] era [...] l'associazione tra arte e lavoro» (Lovell Triggs, 2014, p. 7). Mescolando raffinatezza estetica e ideologia socialista, questo movimento internazionale sorse in Gran Bretagna alla fine del XIX secolo (diffondendosi facilmente in Europa, Stati Uniti, Giappone, etc.) per promuovere una riforma artigianale delle arti applicate contro la bassa qualità e la generalizzazione causate dall'industrializzazione. *Notizie da nessun luogo* racconta di William Guest, un militante che, dopo un incontro alla Socialist League, si addormenta e si risveglia nella Londra del futuro, nel 2000. In questa felice utopia agraria e anarchica, non ci sono istituzioni statali, sistema monetario, tribunali e carceri. I mezzi di produzione appartengono al popolo e non esiste proprietà privata. I diritti e le libertà individuali sono garantiti. I cittadini sono gentili gli uni con gli altri e vivono rispettosamente in armonia con la natura, in città pulite, opposte alle metropoli alienanti e inquinate del Regno Unito dell'epoca di Morris. Il riscatto di questa società idilliaca è passato attraverso l'arte, attraverso una ritrovata capacità di ricercare equilibrio, giustizia ed empatia, attraverso la bellezza. Tutto è bello, quasi incantato, dagli spazi e gli edifici pubblici agli abiti, ai mobili, agli ornamenti e agli strumenti, come vediamo, ad esempio, durante la cena nella sala del Bloomsbury Market, dove l'autore descrive con eleganza il luogo e l'evento, il «portale riccamente modellato e scolpito» (Morris, 2002, p. 104), le pitture murali, i vetri, le stoviglie, i piatti, gli arredi della sala e molto altro. Secondo Frankel (2003):

... gli artefatti decorati sono onnipresenti, notevoli non solo per essere integrati nella vita quotidiana degli abitanti di Nowhere, ma anche per essere totalmente in sintonia con l'ambiente generale in cui si svolge la vita quotidiana. Nello scrivere *Notizie da nessun luogo*, Morris si proponeva di spiegare la funzione della decorazione all'interno di una grande società allo stesso tempo umana ed ecologica, cosicché il romanzo abbonda di esempi della visione di Morris sulla decorazione in armonia con il mondo in generale (p. 58).

D'altra parte, le masse dell'Ottocento, schiavizzate e sfruttate dal capitalismo, sono schiacciate dalla bruttezza e sfigurate dall'alienazione, e non sono più in grado di creare, di magnificare la vita. Prima di essere politica, la rivoluzione a cui mirava l'autore è, quindi, artistica, prima che economica, è spirituale. Con la sua «visione estetica del socialismo» (Kumar 1993, p. 141), Morris ha inserito «la ricerca della bellezza nella vita quotidiana [...], tentando di fondere arte e vita» (Greene, 2011, p. 4) e di trasformare «l'intera società in un'opera d'arte» (Kumar, 1993, p. 142) perché «l'utopia deve essere bella o non è utopia» (Kumar, 1993, p. 141).

Bellezza, praticità e armonia dominano anche Mattapoissett, la realtà utopica descritta da Marge Piercy in *Sul filo del tempo* (*Woman on the Edge of Time*, 1976). Connie, una donna latina di New York, è vittima da tutta la vita di ingiustizia, violenza, patriarcato e razzismo. Rinchiusa ingiustamente in un manicomio, instaura un dialogo con un'eterea figura androgina del futuro di nome Luciente, che le mostra una comunità bucolica ma avanzata come uno dei potenziali destini che potrebbero attendere l'umanità (l'altro è estremamente oscuro, contaminato, opprimente, e oggettivante). Mattapoissett è «democratica, anarchica, comunista, ambientalista, femminista, non razzista – dove libertà e responsabilità sono bilanciate in un'economia stazionaria e un sistema di valori non repressivo» (Moylan, 1986, p. 134). Qui non ci sono povertà e ingiustizia perché la società garantisce risorse e uguaglianza. Non ci sono capitalismo e consumismo, ma lo stato riesce comunque a soddisfare i bisogni dell'intera popolazione. Non ci sono razzismo, misoginia, omofobia, patriarcato e discriminazione perché le nascite sono artificiali, le differenze fisiche tra uomini e donne sono state livellate e, attraverso l'ingegneria genetica, le caratteristiche somatiche della popolazione sono state combinate per creare una razza mista unica. Il risultato è una potente – anche se un po' straniante – esaltazione dell'alterità, un'alterità accettata, rispettata e valorizzata. Non c'è neanche inquinamento perché l'ecologia è un pilastro della società e la tecnologia è per lo più sviluppata in funzione dell'ambiente: Mattapoissett utilizza, infatti, sistemi avanzati di riciclaggio, raccolta dell'acqua piovana, energia solare e altre soluzioni altamente sostenibili.

Ancora una volta, l'utopia fonde sviluppo, architettura e natura: durante una sua visita a Mattapoissett, Connie osserva stupita un piccolo villaggio rurale e autosufficiente, con solo seicento abitanti, una fauna divertente e vivace (ci sono galline, mucche, gatti, tartarughe...), giardini, fiumi e laghetti, e senza grandi agglomerati urbani, grattacieli e altri cliché fantascientifici futuristici come, ad esempio, macchine-volanti, laser, o similari. Fatta eccezione per alcune strutture, come «pochi grandi edifici in terracotta e gialli e una cupola blu», le case sono «piccole e spuntano in modo casuale tra alberi, arbusti e giardini», sono costruite in legno, mattoni, pietre e cemento e spesso «selvaggiamente decorate e ricoperte di viti» (Piercy, 1976, p. 68). Gli interni sono semplici, funzionali ma accoglienti:

i mobili in ciliegio e pino erano robusti: una grande scrivania, un grande tavolo da lavoro e un grande letto, su cui era stato casualmente tirato un copriletto di lana, che pendeva in un angolo. Il pavimento era di legno e, su di esso, erano appoggiati due tappeti di tessuto dai colori vivaci con un disegno di volti che spuntavano come frutti tropicali fuori dal foliage. Disegni e dipinti di bambini erano attaccati qua e là, così come grafici e diagrammi, appesi in qualche modo al muro. (Piercy, 1976, p. 71)

Incubi psicofisici nei «luoghi cattivi»

Se nell'utopia il potere e gli spazi «lavorano» per migliorare la società e garantire giustizia e pace, nella distopia, che è «l'incubo del sogno [utopico], come un doppelgänger maligno e smorfioso» (Kumar, 1991, p. 99), questi sono utilizzati per amplificare il controllo, la manipolazione, l'oppressione, la disuguaglianza e l'emarginazione: urbanistica, architettura, arte, moda e arredamento, ad esempio, divengono sintomi della malattia socio-politica che infetta i «luoghi cattivi». L'equilibrio idilliaco tra città e natura e tra cittadini finisce per infrangersi, rivelando una forte dicotomia tra tutti gli elementi che costituiscono la società. Secondo Prakash (2010)

la città [distopica] appare spesso oscura, insurrezionale (o costretta all'obbedienza totale), disfunzionale (o costretta a un funzionamento macchinoso), inghiottita da crisi ecologiche e sociali, sedotta dal consumo capitalistico, paralizzata da criminalità, guerre, conflitti di classe, di genere e razziali, e sottoposta a un eccessivo controllo tecnologico e tecnocratico (p. 1).

Le città distopiche utilizzano in modo negativo la funzionalità utopica dello spazio e degli artefatti per ampliare la grandezza del potere centrale e per sostenere la coercizione e il controllo degli individui, elementi volti a garantire e tutelare la sopravvivenza di un immobile e oppressivo *status quo*. In questi contesti, generalmente dominati da un cromatismo scuro, dove il nero, il grigio, il marrone o il blu profondo sono colori essenziali, le persone imitano le architetture che le circondano: sono rigide, limitate e immutabili, prive di individualità e originalità. L'uniformità, l'odio e la paura promossi dalle distopie repressive plasmano le realtà metropolitane: più la società è controllata, manipolata, razzista e conservatrice, più la divisione urbana è profonda e netta.

Gli elementi geografici/materiali e la suddivisione dello spazio sono rappresentazioni metaforiche dell'ingiustizia e dei conflitti sociali, come possiamo vedere nei film *Metropolis* (1927) di Fritz Lang ed *Elysium* (2013) di Neill Blomkamp. Il capolavoro dell'espressionismo tedesco porta sullo schermo i contrasti della società occidentale, in particolare della Repubblica di Weimar, attraverso riprese stranian-

ti e grandangolari che indugiano plasticamente sulla macchina, sulla «bestia» tecnologica, potente, affascinante, ma anche devastante, che ha dilaniato l'Europa durante la Prima Guerra Mondiale. La città è una beata utopia in superficie e una disperata distopia nel sottosuolo. È controllata da un gruppo di avidi industriali, che vivono circondati da piacere e ricchezza in magnifici grattacieli. D'altra parte, i lavoratori sfruttati sono letteralmente sotto i piedi dei loro padroni, confinati sottoterra, privati di dignità e benessere.

La classista divisione urbana di *Metropolis* è ulteriormente esacerbata in *Elysium*, diventando addirittura separazione spaziale. La Terra rappresentata nel film è in declino, così come la sua umanità. È ridotta a una *favela* globale, malsana e sovraffollata, dove il paesaggio urbano si sta sgretolando e l'ambiente è degradato e irreparabilmente inquinato. Le case cadono a pezzi, l'arredamento è povero e la maggior parte della tecnologia è obsoleta. Baracche, rifiuti, ruggine e polvere abbracciano l'architettura e le miserabili figure che a malapena sopravvivono sul pianeta. L'élite ricca e potente (che rappresenta una piccolissima percentuale della popolazione umana), invece, vive felicemente su una stazione spaziale, lasciando a dei robot-poliziotti il controllo e la repressione degli sfortunati abitanti del mondo. La colonia di Elysium è un'utopia perfetta, immersa nel verde e nell'opulenza. Il clima è mite, l'architettura è sostenibile, la tecnologia è avanzata e speciali macchine possono curare la quasi totalità delle malattie.

È chiaro che la ribellione sia l'unica soluzione per entrambe le storie (e per molte altre) e che essa debba partire dalla modifica della realtà urbana perché il destino della cittadinanza è legato, in modo inversamente o direttamente proporzionale, a quello del paesaggio e degli edifici. Per colpire i poteri distopici, la resistenza ha bisogno di modificare i «luoghi cattivi» e la loro costruzione materiale. In *V per Vendetta*, il celebre fumetto anni Ottanta di Alan Moore e David Lloyd cinematograficamente trasposto nel 2005 da James McTeigue, ad esempio, per opporsi al potere fascista del Fuoco Norreno (Norsefire) che governa un Regno Unito repressivo e violento, l'antieroe anarchico V distrugge i simboli architettonici dell'autorità e così facendo annienta anche il potere che li sostiene. Quando il Parlamento e l'Old Bailey esplodono, esplode anche la spietata distopia che incarnano. *V for Vendetta* ci mostra anche perché gli artefatti abbiano un potere utopico e siano spesso percepiti come elementi pericolosi dai regimi distopici. Per mantenere il controllo sulle idee, i sentimenti e le azioni della popolazione, il Fuoco Norreno bandisce, censura o distrugge arte, cultura e conoscenza, e molti artefatti «non sicuri» finiscono inghiottiti dal Ministero degli oggetti questionabili.

Questo è uno schema comune nelle distopie. In uno dei capolavori del genere, *1984*, scritto da George Orwell nel 1948 (e pubblicato nel 1949), il regime da incubo dell'Oceania annienta la storia e la coscienza e priva gli esseri umani della loro memoria e della loro capacità di critica e contestualizzazione, cancellandone anche la cultura materiale. In *Fahrenheit 451* (1953) di Ray Bradbury, i pompieri, invece

di spegnere gli incendi, bruciano i libri, gli artefatti più pericolosi di questa realtà, colpevoli di stimolare la conoscenza, il dibattito e la critica. In *Equilibrium*, film diretto da Kurt Wimmer nel 2002, la popolazione è desentimentalizzata e sedata, i legami umani sono inesistenti e tutto ciò che può produrre emozioni è proibito o distrutto: libri, profumi, dipinti, abiti colorati, ornamenti, persino animali domestici. In tutte queste opere, la punizione per il possesso, l'uso e/o la difesa di artefatti illegali arriva fino alla morte.

Scritto da Margaret Atwood e utilizzato come base per l'omonima serie tv del 2017 di Bruce Miller, *Il racconto dell'ancella* (*The Handmaid's Tale*, 1985) mostra un regime fondamentalista distopico che, partendo dalla proibizione o dalla distruzione degli artefatti giudicati «immorali», arriva all'estremo, alla negazione dell'identità e della soggettività degli individui, trasformando gli oggetti in peccati e crimini e i soggetti in peccatori e criminali. La popolazione di Gilead è miserabile, traumatizzata e non solo biologicamente sterile: uomini e donne devono riscrivere completamente i propri tratti culturali, i comportamenti collettivi, le disposizioni intime e le aspettative, ma le donne sono completamente cancellate, psicologicamente e fisicamente, e soffrono doppiamente, a causa del potere politico e patriarcale.

Gli artefatti, dai cimeli storici alle opere d'arte, dagli strumenti ai gioielli, dagli abiti ai film, dalle fotografie alle ceramiche, formano l'identità sociale e personale, modellano i nostri ricordi, le nostre conoscenze, le nostre azioni. Hanno valori fisici, psicologici e simbolici. Parafrasando Kenneth Burke, Gusfield (1989) afferma che «è nei simboli, nei rituali e nelle cerimonie che la società percepisce sé stessa in modo riflessivo» (p. 39): la sfera materiale e quella culturale plasmano la struttura sociale, rendono il mondo comprensibile e vivibile, consentono «agli esseri umani di immaginare, selezionare, creare e definire le situazioni a cui rispondono» (Gusfield, 1989, p. 8).

La resistenza degli artefatti

Controllando, limitando e vietando gli artefatti, le distopie manipolano la costruzione e la percezione della società e della personalità. Questo significa che la rivoluzione ideologica contro la distopia diviene anche una questione di disobbedienza materiale, di riappropriazione psicofisica di pensieri, corpi e oggetti.

Salvare dall'oblio il sapere e gli elementi che ne sostengono la diffusione è un atto fondamentale nella lotta ai «luoghi cattivi». In 1984, Winston Smith inizia la sua rivolta contro il Grande Fratello scrivendo un diario, un semplice oggetto acquistato in una sorta di santuario incantato, il negozio di antiquariato del signor Charrington, dove il protagonista trova diverse reliquie dei tempi passati in grado di stimolare la sua memoria e il suo pensiero critico, invalidando almeno in parte il

potere repressivo che controlla rigidamente la società in cui vive. Nonostante il suo pensiero eretico si materializzerà completamente attraverso l'erotismo e l'affetto verso la sua collega Julia, è grazie alla sua dedizione a un oggetto del passato che la sua fede nella liturgia politica di Oceania comincia a vacillare. Purtroppo, però, la sua narrazione non diventa un «trionfo dell'individuo» contro la distopia, ma un impulso «negato dalle condizioni storiche e destinato a dissolversi per l'annientamento» del suo autore e del suo pubblico potenziale (Pagetti, 1994, p. 53).

Alla fine di *Fahrenheit 451*, l'ex pompiere Montag si unisce alla comunità degli Uomini Libro, persone che memorizzano le opere più importanti della letteratura internazionale e aspettano speranzosamente un tempo in cui le persone cercheranno di nuovo la cultura e le biblioteche saranno ricostruite. Sanno che «non puoi obbligare la gente ad ascoltare, se non vuole. Dovrà tuttavia venire a noi a suo tempo, chiedendosi che cosa esattamente sia accaduto e perché il mondo sia scoppiato in aria sotto il suo governo», e «un giorno o l'altro la smetteremo di accendere i nostri fetenti roghi funebri e di saltarci sopra. Ad ogni generazione, raccogliamo un numero sempre maggiore di gente che si ricorda» (Bradbury 180, p. 193).

In *V for Vendetta*, V ospita alcune straordinarie reliquie nella sua base sotterranea segreta chiamata Galleria delle Ombre: dipinti, strumenti musicali, arredi, libri, dischi, fotografie e stampe e tanto altro ancora. C'è una biblioteca con centinaia di opere, tra cui le tragedie shakespeariane, la *Divina Commedia* di Dante, il *Don Chisciotte* di Cervantes, *I viaggi di Gulliver* di Swift, il *Faust* di Goethe e *Io sono leggenda* di Matheson. C'è un jukebox che suona *Dancing in the Streets* di Martha e The Vandellas. Ci sono pareti ricoperte di quadri e locandine di film e teatri, tra cui *Monkey Business* dei fratelli Marx, *Klondike Annie* di Victor McLaglen, i cartelloni pubblicitari del Palace Theatre di Plymouth e il *Martirio di San Sebastiano* di Piero del Pollaio.

Evey: È... è incredibile! Quanti dipinti, quanti libri... Non sapevo nemmeno che esistessero cose del genere.

V: Non potevi saperlo, hanno estirpato la cultura, l'hanno buttata via come una manciata di rose secche. [...] Hanno estirpato alcune culture più di quanto abbiamo fatto con altre. Niente Tamla e niente Trojan. Niente Billie Holiday né Black Uhuru... Solo la voce del padrone. Ogni ora. Allo scader dell'ora. (Moore e Lloyd, 2006)

In *Equilibrium*, la «malattia emotiva» del protagonista John Preston viene esaltata dalla riscoperta della connessione umana e della percezione e della fruizione materiale, contro spazi monumentali, uniformi e spogli, utili a minimizzare gli individui. L'unica dissonanza in questo ambiente oscuro è legata a Mary, una ribelle che viene arrestata per possesso di oggetti illegali. Preston si innamora della donna, e lei diventa uno dei motivi della sua disobbedienza. Tutto in Mary ruota attorno all'uso ripetuto ed evocativo del colore rosso: il suo rossetto, il suo nastro di seta,

il mantello che indossa quando viene condotta al rogo, le fiamme che le bruciano il corpo. Questi sono gli unici accenni di brillante cromatismo nell'intero film. E quando Preston sconfigge finalmente la dittatura, tiene tra le mani quel nastro rosso, ricordo dell'amore che non consumerà mai.

Design, atopia e tecnologia

Le evoluzioni tecnologiche e la loro pervasività stanno progressivamente smaterializzando e radicalmente modificando le regole che organizzano i sistemi sociali, politici e culturali. In un contesto in cui tali relazioni si rompono e si raggruppano rapidamente, in cui i luoghi diventano indipendenti dalle tradizioni locali e dai background culturali, una nuova cultura materiale può oggi agire come filtro critico tra le persone, il potere, il mondo fisico e quello virtuale in modi però temporanei e ambigui. Secondo un punto di vista distopico, le innovazioni digitali stanno cambiando il modo in cui viviamo, trasformando materiali, forme e relazioni in paesaggi senza luogo (Caruso, Giambattista, Migliore, 2015). L'atopia (dal greco *ἀτοπία*, "assenza di luogo", "fuori luogo") è la caratteristica unica di questi elementi di non avere connessioni, nella loro stessa concezione, nel loro disegno o nei loro processi di trasformazione, con alcun specifico contesto locale. La cultura del Design, come campo accademico, può rivelarsi un modo riflessivo e critico di intervenire nella quotidianità, nelle relative problematiche e in merito alle possibili proiezioni future. In tal senso la pratica del progetto prevede e rappresenta il futuro non come un qualcosa che è latente, inevitabile e distante; ma lo configura attraverso un presente complesso e dinamico. Oggi viviamo in una società in cui fatalmente convivono iperconnessione e solitudine, libertà e nuove dipendenze, esposizione mediatica e crisi sociale, universalità e privacy. Assistiamo a cambiamenti «cerebrali», veloci e profondi, che hanno generato «una evidente mutazione dei comportamenti degli umani e nei loro movimenti mentali» (Baricco, 2018). Questa condizione ci mette di fronte ad una vera e propria trasformazione della specie in «un'unità evolutiva profondamente nuova, un'entità organica mentale, corporea, psicologica, sociale e culturale senza precedenti: l'*homo technologicus*» (Longo, 2001). Un post-umanesimo quindi caratterizzato da un inedito rapporto tra il reale ed il virtuale, tra l'analogico e il digitale, in un ormai normale processo di ibridazioni e sovrapposizioni di livelli dialogici. In tale scenario il design può agire in maniera critico-progettuale considerando fattori e attori multipli, connessi e dinamici e, quindi, per loro stessa natura complessi. «La loro complessità e relazionalità significa che sono raramente stabili. Né lo sono i loro oggetti o pratiche sociali» (Knorr Cetina, 2001). Il «progettista critico» può, in riferimento a ciò, negoziare, facilitare, sostenere, provocare, evocare, incitare e sperimentare possibili scenari e fornire per essi nuove soluzioni e nuovi linguaggi. Questi linguaggi sono

potenziali «tattiche in un campo che assume sempre più la sfida della mediazione nelle relazioni di potere tra gli stati e il loro popolo, tra i cittadini locali e globali, tra l'esercizio del potere latente attraverso sistemi e cose e le opposizioni che inducono» (Christensen, 2021). Nel suo rinnovato ruolo, secondo Guy Julier, il designer potrebbe anche agire «a valle», definendo una nuova cultura simbolico-oggettuale in cui le proposte esistenti per nuove disposizioni ecologiche, economiche e/o sociali fatte da altri – ad esempio da gruppi politici, organizzazioni comunitarie, responsabili politici, centri di ricerca accademici – vengono utilizzate come punto di partenza. Il professionista della cultura del design esplorerebbe quindi le loro implicazioni socio-materiali. In che tipo di mondo si tradurrebbero? In che modo una tale proposta provocherebbe nuove relazioni e forme di scambio tra artefatti, organizzazioni, reti e quotidianità? Nel fare ciò, il professionista è coinvolto in una forma di modellazione o prototipazione in cui le idee vengono materializzate e testate. È qui che la cultura del design si sposta nella politica prefigurativa, agendo come un banco di prova consapevole e riflessivo per dimostrare ed esplorare la fattibilità di futuri alternativi (Julier, 2022). Non si tratta, quindi, di un esercizio di previsione più o meno immaginativa, ma lo studio analitico di possibili futuri come strumento per generare dibattito a diverse scale e produrre proposte per meglio comprendere il presente e discutere modelli di futuri desiderabili (Dunne, Raby, 2013).

Per un Design resistente

Il Design, inoltre, come strumento culturale speculativo, etico e sempre orientato all'osservazione delle evoluzioni dei bisogni sociali e delle comunità, può oggi agire in contrasto a vecchi e nuovi modelli e metodi dispotici o comunque generalmente limitanti i diritti universali o le libertà individuali di espressione. Ne derivano nuove possibili progettualità che si propongono simultaneamente come soluzioni funzionali, comunicative e simboliche, ma anche come provocazioni; «scintille» per alimentare una necessaria attenzione globale sul rapporto tra poteri, tecnologie, modelli di consumo e sfide sociali e ambientali. Un'attenzione progettuale condivisa capace sia di attivare immediate forme di resistenza, ma anche di prefigurare in maniera più consapevole gli impatti a medio-lungo termine delle attuali emergenze politiche, ecologiche, economiche e di generare visioni per futuri davvero auspicabili o comunque alternativi.

Risorse

La gestione delle risorse (energie, fonti, materie prime, tecnologie produttive, cibo, acqua) è e sarà certamente un tema nodale nei rapporti di interdipendenza



Fig. 1 – Little sun project, Olafur Eliasson, 2012.

(o, in taluni casi, sudditanza) di singoli individui, delle comunità e degli stati. In questa epocale fase di transizione verso modelli di approvvigionamento più stabili, etici, condivisi e sostenibili, le soluzioni considerabili «di resistenza» (ossia alternative a processi speculativi, eterodiretti e centralizzati) sono soluzioni che favoriscono produzioni (e autoproduzioni) diffuse, autogestibili e quanto più possibili indipendenti da fenomeni e attori esterni; quindi svincolate da reti di fornitura e controllo e da logiche organizzative capitalistiche oggi in evidente crisi. Ne sono alcuni esempi i fenomeni di agricoltura urbana o di comunità, le produzioni energetiche off-grid o on-demand, le pratiche di rigenerazione, di making e di nuovo artigianato, le piattaforme open source e creative commons, le esperienze di co-progettazione, di co-produzione e di sharing di beni e servizi. Un caso studio che prefigura in maniera visionaria ma concreta uno scenario futuro orientato all'autoproduzione e all'autoapprovvigionamento è, ad esempio, il concept di fattoria modulare per l'autoproduzione di insetti commestibili Cricket Shelter. Il sistema, progettato dal collettivo statunitense di ricerca Terreform ONE, considera il continuo impatto dei trend climatici, dei conflitti diplomatici, dell'urbanizzazione e delle crisi economiche e propone una tipologia architettonica ibrida progettata per fornire soluzioni integrate per cibo e riparo. In particolare, visto che l'allevamento di bovini, maiali e polli per uso alimentare richiede enormi quantità di acqua dolce, terra ed energia, il progetto sperimenta un possibile modello per l'allevamento di insetti commestibili. Si è verificato che tale forma di allevamento

richiede trecento volte meno acqua per la stessa resa di proteine e, in funzione di ciò, il progetto mira a massimizzare l'accesso alle risorse nutritive e a supportare le comunità locali in previsione di vari possibili scenari critici o post-disastro.

Privacy

I governi autoritari necessitano di pratiche e tecnologie funzionali al controllo dei flussi sociali (comunicazioni, opinioni, spostamenti, trend). Questa necessità, nell'era dell'informazione, risulta particolarmente impegnativa viste le quantità di dati che ogni giorno vengono prodotte in maniera diretta o indiretta. In alcuni casi i governi, in momenti di particolare instabilità, decidono di bloccare completamente internet, impedendo alle persone di organizzare le proteste e così limitando il trasferimento di informazioni in entrata e in uscita. Le autorità iraniane, ad esempio, dal 2019 hanno ripetutamente interrotto le connessioni internet mobili e i servizi di Instagram e WhatsApp in modo da censurare le notizie e i contenuti relativi alle proteste e alla repressione del governo. Altri stati, invece, nel tempo hanno strutturato dipartimenti di intelligence specializzati nella raccolta e decifrazione dei dati e delle comunicazioni telematiche. Tali azioni si rivelano di certo funzionali alla prevenzione di illeciti di varia natura, ma, nel contempo, sono potenziali strumenti di censura, di intrusione nelle privacy individuali e, in generale, di potenziale controllo autoritario. In maniera più o meno consapevole, di fatto le



Fig. 2 – CV Dazzle, Adam Harvey, 2010.

persone cedono ai sistemi tecnologici con i quali si interfacciano quotidianamente una grande mole di dati sensibili attinenti la propria sicurezza e la propria vita

privata e sociale (dati anagrafici, recapiti, password di accesso, corrispondenze, conti bancari, geolocalizzazione costante, routine, preferenze o abitudini di acquisto). Secondo John Maeda, questa disponibilità a cedere privacy e anonimato è normalmente controbilanciata dalla possibilità di semplificazione di esperienza d'uso di prodotti o servizi supportata da un generale senso di fiducia verso i sistemi digitali che ne governano il funzionamento e che, così, ci guidano verso esperienze più possibile aderenti alle nostre aspettative (Maeda, 2006). Ma è sempre possibile fidarsi in maniera così automatica e scontata dei sistemi digitali, di chi li gestisce e di chi potrebbe utilizzarli come strumenti per l'acquisizione di informazioni così importanti?

Su questo tema, attualmente molto controverso, il designer nordcoreano Sang Mun nel 2012 progetta la font ZXX. Si tratta di un carattere tipografico studiato per non poter essere riconosciuto dai comuni software di scansione del testo. Una font quindi leggibile dalle persone, ma capace di produrre errori di lettura automatica. Il carattere, disponibile in modalità open-source, prevede sei stili diversi (Sans, Bold, Camo, False, Noise e Xed) capaci di generare infinite possibili permutazioni e così aumentare in maniera esponenziale la sua efficacia. Inerentemente la manipolazione dei contenuti testuali in riferimento alla loro riconoscibilità da parte di reader tecnologici, è interessante citare anche l'applicazione CAPTCHA Tweet di Shin Seung Back e Kim Yong Hun che permette agli utenti di Twitter di pubblicare messaggi come CAPTCHA, ossia con caratteri distorti in modo da non ledere la leggibilità da parte di umani, ma renderli illeggibili da parte di un computer.

Il contrasto all'acquisizione non consensuale di dati è un tema centrale nelle sperimentazioni di Adam Harvey. Il designer e artista con sede a Berlino è promotore di progetti di ricerca inerenti alle questioni tecnologiche, sociali, politiche ed etiche dei sistemi, sia fisici che virtuali, di invasione della privacy individuale e collettiva. Gli indumenti della collezione Stealth Wear (2013), ad esempio, sono progettati per camuffare gli utilizzatori agli occhi dei visori notturni e delle telecamere termiche di cui sono dotati alcuni droni ed alcuni sistemi di videosorveglianza. I progetti OFF Pocket (2011), SkyLift (2018) e Data Pools (2018) testano invece soluzioni per sabotare le tecnologie di geolocalizzazione. Si occupano, poi, di difesa contro i sistemi di riconoscimento facciale i progetti CV Dazzle (2010), HyperFace (2013), MegaPixels (2017), Exposing.ai (2020). Su quest'ultimo tema, i progetti Surveillance Exclusion (2016) di Jip van Leeuwenstein e Incognito Mask (2019) di Ewa Nowak propongono delle particolari maschere che contrastano le tecnologie di riconoscimento facciale, ma che, grazie alla loro leggerezza e trasparenza, permettono nel contempo di mantenere identità individuale ed espressioni facciali a favore delle relazioni interpersonali "in presenza". Altro particolare caso studio è il set Accessories For The Paranoid progettato dalle designer tedesche Katja Trinkwalder e Pia-Marie Stute che immagina dei piccoli artefatti "parassitari"

che fisicamente si aggrappano ai comuni device domestici (visti come potenziali spie già presenti nei nostri spazi privati) per bloccare o contrastare la raccolta delle informazioni in modi diversi: generando dati falsi o nascondendo le vere identità dei dati degli utenti dietro un «velo di informazioni fittizie» (Hitti, 2019).



Fig. 3 – ZXX font, Sang Mun, 2012.

Oggetti di protesta

Come si è visto, il Design, in contrasto alle varie forme di limitazione, controllo o oppressione, può agire proponendo soluzioni strettamente pragmatiche, ma anche come strumento speculativo, critico e culturale, assumendo in tal senso un ruolo divulgativo, di denuncia e quindi di amplificazione e di attivazione sociale. Le soluzioni proposte sono sempre di tipo passivo, di protezione, di resistenza non violenta a difesa e a garanzia dell'indipendenza e delle libertà individuali di movimento, opinione, comunicazione.

Nel 2002 Ralph Borland progetta il concept Suited for Subversion: una sorta di tuta prototipale per la disobbedienza civile nelle manifestazioni di piazza. La proposta presenta una sorta di divisa composta da un volume rosso imbottito,

nel contempo protettivo e iconico; capace ossia di essere ben visibile e attirare l'attenzione dei passanti, non restare inosservato e incoraggiare la società ad incuriosirsi verso i motivi della protesta ed eventualmente a fare eco ai sentimenti dei manifestanti. Una videocamera wireless montata sopra la testa funge da testimone registrando e trasmettendo il segnale direttamente a una remota stazione di controllo. Un altoparlante al centro del torace amplifica e proietta il battito cardiaco di chi lo indossa. In un'azione di gruppo, un battito cardiaco collettivo aumenterà man mano che la tensione e l'eccitazione aumenteranno, definendo così una sorta di segnale sonoro naturale che farà sentire i manifestanti come parte di un unico corpo d'azione, e, allo stesso tempo, che simbolicamente sottolineerà l'umanità e, quindi, la vulnerabilità e la singolarità dell'individuo.

Un caso peculiare per le ripercussioni simboliche, spontanee e globali, è l'iconico costume di scena disegnato da Ane Crabtree per la serie televisiva *The Handmaid's Tale*. Nella narrazione cinematografica, a causa del crollo dei tassi di fertilità, i leader assetati di potere usano un'interpretazione estremista dei testi religiosi per imporre un sistema che porta alla coscrizione delle poche donne fertili rimaste. Queste donne vengono assegnate alle case dei governanti, dove vengono private dei loro diritti e dei loro nomi di nascita, e quindi costrette a sottoporsi a stupri ritualizzati in modo che possano avere figli per l'élite dominante e le loro mogli. L'orrore dell'oppressione che colpisce le ancelle nella serie ha portato numerose donne in diversi luoghi del mondo a indossare il costume bianco e rosso delle ancelle per protestare contro questioni attuali nel mondo reale: lo hanno indossato manifestanti pro-choice in Irlanda, Argentina, Polonia, Inghilterra, Washington DC e Texas. Il costume, casto e spersonalizzante, progettato per rappresentare uno strumento di censura e uniformazione, nella cultura visuale contemporanea è riuscito a diventare un simbolo condiviso del conservatorismo politico nei confronti di diversi temi generalmente attinenti alla condizione femminile e, contemporaneamente, una divisa di chi lotta per essi.



Fig. 4 – Suited for Subversion, Ralph Borland, 2002, photo Peter Hugo.

Speranze utopiche contro la distopia

Che tipo di mondo potrebbe nascere da queste realtà? In che modo tali proposte potrebbero provocare nuove relazioni e forme di scambio, dar vita a nuovi oggetti, delineare nuovi luoghi e influenzare la nostra vita quotidiana? Il professionista del Design è coinvolto in una forma di modellazione o prototipazione in cui le idee vengono materializzate e testate. È qui che la cultura del Design entra nella politica prefigurativa, fungendo da banco di prova consapevole e riflessivo per dimostrare ed esplorare la fattibilità di futuri alternativi. Non si tratta solo di un esercizio previsionale più o meno fantasioso, ma dello studio analitico delle possibilità come strumento per generare dibattiti su diversi livelli e produrre proposte per meglio comprendere il presente e discutere modelli di «futuri desiderabili» (Dunne, Rabi, 2013, p. 51). «Di fronte all'inevitabile, rifiutare è patetico, ma sorvegliare è necessario, se non altro per capire, oltre a ciò che noi possiamo fare con la tecnica, ciò che la tecnica ha fatto, fa e farà di noi. (...) Non dobbiamo dividerci tra fautori e denigratori delle nuove tecnologie, ma tutti insieme diventare attenti osservatori, almeno per evitare che la storia, che noi uomini abbiamo inventato, d'ora innanzi accada a nostra insaputa» (Galimberti, 2009, p. 255).

Le discipline del Design, la letteratura, il cinema, il fumetto e molti altri artefatti culturali possono essere considerati punti di vista privilegiati per analizzare il nostro mondo e le pulsioni utopiche e distopiche che lo guidano, per sostenere la resistenza, la conoscenza, la consapevolezza e l'empatia, per promuovere l'inclusione sociale e la giustizia, per valorizzare l'alterità come forza positiva delle nostre comunità globali. Come ha spiegato Marcuse (1967): «Questa società cambia tutto ciò che tocca in una fonte potenziale di progresso e di sfruttamento, di fatica miserabile e di soddisfazione, di libertà e d'oppressione» (p. 90). Starà a noi decidere se vogliamo costruire un «buon luogo» o un «luogo cattivo».



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 847635.

Bibliografia

- Baricco A., *The game*, Einaudi, Torino, 2018.
- Bookchin M., *The Philosophy of Social Ecology*, Montreal-New York-London, Black Rose Books, 1996.
- Bradbury R., *Fahrenheit 451*, Milano, Mondadori, 2010.
- Caruso I., Giambattista A., Migliore E., *Digital dystopias. Design scenarios of technological atopy*, in *Utopia. past, present, future*, pp- 78-85, Journal n. 03, Rdesignpress, Roma, 2015.
- Christensen M., *Foreword Bird*, in Erlhoff M., Rezai M. (Eds.), *Design and Democracy, Activist Thoughts and Practical Examples for Sociopolitical Empowerment*, Birkhäuser Verlag GmbH, Basel, 2021.
- Davis J.C., *Utopia and the Ideal Society*, Cambridge, Cambridge University Press, 1983.
- Dunne A., Raby F., *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2013.
- Foucault M., *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*, New York, Vintage Books, 1995.
- Frankel N., *The Ecology of Decoration: Design and Environment in the Writings of William Morris*, "The Journal of Pre-Raphaelite Studies", vol. 1, autunno 2003.
- Galimberti U., *I miti del nostro tempo*, Feltrinelli, Milano, 2009.
- Greene V., *Utopia/Dystopia*, "American Art", vol. 25, n. 2, estate 2011.
- Gusfield J.R., *Introduction*, in Burke, K., *On Symbols and Society*, Chicago, University of Chicago Press, 1989.
- Hitti N., *Accessories for the Paranoid uses fake data to stop your devices spying on you*, "De-zeen", 27 giugno 2019: <https://bit.ly/40jxETF>.
- Julier G., *Design culture as critical practice*, in Mareis C., Greiner-Petter M., Michael Renner M., *Critical by Design?: Genealogies, Practices, Positions*, Verlag, Bielefeld, 2022.
- Knorr Cetina K., *Objectual Practice*, in Schatzki T. R., Knorr Cetina K., Von Savigny E. (eds.), *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London, Routledge, 2001.
- Kumar K., *News from Nowhere. The Renewal of Utopia*, "History of Political Thought", vol. 14, n. 1, primavera 1993.
- Kumar K., *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*, Blackwell, Oxford, 1991.
- Lefebvre H., *The Production of Space*, Blackwell, Oxford, 1991.
- Longo G.O., *Homo technologicus*. Meltemi, Roma, 2001.
- Lovell Triggs O., *The Arts & Crafts Movement*, Parkstone International, New York, 2014.
- Maeda J., *The laws of Simplicity*, Massachusetts Institute of Technology, Boston, 2006.
- Marcuse H., *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata*, Einaudi, Torino, 1967.
- Moore A., Lloyd D., *V per Vendetta*, Magic Press, Roma, 2006.
- Morris W., *News from Nowhere*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002.
- Moylan T., *Demand the Impossible. Science Fiction and the Utopian Imagination*, Methuen, Londra-New York, 1986.

- Occhinegro, U., *Utopia. The Design of the Ideal City*, in Amoruso G. (ed.), *Putting Tradition into Practice: Heritage, Place and Design, Lecture Notes in Civil Engineering 3*, Springer International Publishing, 2018.
- Pagetti C., *Il diario e il microfono: il pianeta di George Orwell*, Tirrenia, Torino, 1994.
- Piercy M., *Woman on the Edge of Time*, Fawcett Crest, New York, 1976.
- Prakash G., *Noir Urbanism. Dystopic Images of the Modern City*, Princeton University Press, Princeton-Oxford, 2010.

Per un Nuovo Abitare. Una riflessione “sensibile” del dato e una prospettiva estetica sul corpo-dispositivo

di Giorgio Cipolletta

Abstract

Richard Shusterman, known for his “somaesthetic” theory, proposes a new integration between the spiritual and corporeal dimensions, bringing to light Dewey’s ideas according to which the object of aesthetics is not merely the intellectual enjoyment of the work of art, but the whole of life. The new aesthetic practices that contemporary art proposes to us offer a rich panorama of stimuli, input and information. The screen, born as an architectural object, becomes an imaginary of deep surfaces: it weaves, dresses, filters, projects, covers and “arch-imagines” plots of the visual. Ubiquitous and multiple, the screen moves and moves by inventing a new transitional space, where visual and spatial arts find themselves connected in textural materiality and surface tension. Architecture is transformed into a substantial synaesthetic entity that absorbs time and memory, archives and narrates. A New Dwelling makes space in the corporeal practice. Shusterman’s “somaesthetics” re-bends the body into a condition-image that is possible, actualisable and con-validated. The body-screen is meditation-data and empathy (schermopathy), immersive and “e-written” device in a daily ubiquitous technocorporeal (info)performance. The body is essential parameter, metric interface (metro-body) of the world.

Introduzione

Richard Shusterman noto per la sua teoria “somaestetica” (Shusterman, 1997, 2003, 2010; Curtis, 2008; Cunningham, 2008; Craig, 2008; Guerra, 2002; Johnston, 2004; Mullis, 2011) propone una nuova integrazione tra la dimensione spirituale e quella corporea riportando alla luce le idee deweyane, secondo le quali l’oggetto dell’estetica non è la mera fruizione intellettuale dell’opera d’arte, ma la vita tutta intera. Le nuove pratiche corporee (Di Stefano, 2012) ed estetiche-mediali (Balázs, 1924; Dewey, 1934; Barilli, 1976; Casetti, 2005; Ortoleva, 2009; Montani, 2010; Diodato e Somaini, 2011) che l’arte contemporanea ci propone offrono un ricco panorama di stimoli, input e informazioni.

La rivoluzione digitale (Floridi, 2017; Manovich, 2002) ha prodotto un’evoluzione e una proliferazione degli schermi sui quali si “consuma” emotivamente ed affettivamente la nostra esperienza.

Seguendo la versione del pragmatismo deweyano (Dewey, 1934), l’interazione fra un essere vivente e l’ambiente (fisico e ora anche digitale) diviene plurale e

al contempo si arricchisce di mobilità, tattilità, interattività, connettività; in altre parole si conquista un “carattere immersivo” del tutto particolare. Il rapporto tra media e ambiente (ambienti mediali e ambientali, Montani, Cecchi, Feyles, 2018; Pinotti, Somaini, 2016; Parisi, 2019) ci porta a riflettere sulla configurazione di nuovi mondi possibili da esplorare dove l’esperienza stessa dell’ambiente mescola il naturale e il simbolico aumentando la capacità sensoriale e percettiva estendendo gli organi del corpo (Mumford, 2005; McLuhan, 1964).

Lo schermo inteso come dispositivo ottico (Agamben, 2006; Deleuze, 2007) e supporto proiettivo, rappresenta l’elemento decisivo delle continue trasformazioni delle opere d’arte, sia nel processo di rimediazione (Bolter, Grusin, 1999), sia in quello di superficie corporea e dei continui corpi in movimento (Huhtamo, 2004). Lo schermo è la condizione materiale onnipresente di visione, oggetto architettonico che diviene immaginario di superfici profonde che tesse, veste, filtra, proietta e “ri-media”. Esso è anche luogo di contatto e «spazio di *crossover* dove le arti visive e spaziali si ritrovano connesse nella materialità texturale e nella tensione di superficie» (Bruno, 2016). Tra soggettività e mondo, tra corpo e ambiente, lo schermo si ripresenta nelle sue molteplici declinazioni tecnologiche (Carbone, 2016). Esso si fa spazio nella pratica corporea un Nuovo Abitare (Iaconesi, 2022). Se da un lato in questo contributo la “somaestetica” di Shusterman riflette il corpo in una condizione-immagine possibile, attualizzabile e convalidata e conciliante, dall’altro il corpo-schermo si trasforma in una “meditazione-data” empatica (schermopatia) dove il dispositivo immersivo attiva relazioni e allo stesso tempo si iscrive dentro una quotidiana (info)performance tecnocorporea (Mazali, 2007) ubiqua (Valery, 1928; Tolve, 2013), dove dati e corpo compongono un nuovo paesaggio informazionale. Smartphone, sensori, schermi interattivi, *urban screen*, *media facades*, realtà aumentate, social network consentono di trasformare ogni nostra azione – consapevole o inconsapevole – in dati e informazioni. Questo scenario così complesso genera una moltitudine di connessioni differenti in cui queste informazioni si possono trasformare in opportunità d’interazione tra esseri viventi e atmosfere mediali (Postman, 1983; Böhme, 2010).

In questo contributo si tenta di affrontare la questione tecnologica e del corpo in relazione e in connessione ad essa, allacciandomi sia alle teorie estetiche classiche settecentesche (l’esperienza sensibile del bello) che quelle successive (Baumgarten, 1998; Burke, 2019; Franzini, 2002; Jauss, 2011; Perniola, 2011). Il senso raccoglie una grande quantità di contenuti sensoriali, sensazionali, sensitivi, sensibili, sensuali nell’esperienza immediata (Dewey, 2007) che si proietta come fascio di luce fatto di relazioni (e informazioni) che tessono ambienti mediali e mediati in continua e perenne trasformazione in cui siamo immersi senza via di scampo.

Lo schermo come territorio di pratiche estetiche

Lo schermo diviene il territorio attuale dove si dilata la filosofia del sentire attraverso il nuovo specchio-dispositivo (lo schermo) con cui ci confrontiamo ogni giorno per una “estetica touch-screen”. Lo schermo diviene la nuova pelle attraverso la quale tocchiamo l’altro e l’empatia viene sostituita dalla schermopatia (Cipolletta, 2012). In altre parole, è lo schermo a trasformarsi in territorio di relazioni empatiche, costruendo un nuovo ambiente di incontro dell’essere umano, una “geografia emozionale” (Bruno, 2006) e un processo di comunicazione. Lo schermo diventa quindi indossabile, portatile e fa gioco con il corpo che si incarna in esso. In altre parole, lo schermo è la nuova carne, mentre il corpo diviene dispositivo, ossia dispone il sistema corporeo in relazione alle nuove tecnologie e si colloca in un processo di comunicazione attivando info-estetiche (Manovich, 2013), dati, download che generano continue connessioni e scambi tra utenti. L’uomo contemporaneo produce tecnologia, ma allo stesso tempo ne è il “prodotto tecnologico”, nonché il “produttore logico tecnico” (*prosumer*, Toffler, 1980). La diffusione delle nuove tendenze digitali coinvolgono tutte le discipline e influenzano lo status del corpo a vari livelli, sia psicologico che fisico, culturale e biologico interrogandosi sulla realtà non più esclusivamente antropocentrica, bensì allocentrica, generata dall’incontro tra artefatti tecnologici e tutti i viventi.

Le pratiche estetiche si muovono verso la valorizzazione del primato della processualità, mentre l’evento artistico si evolve tecnologicamente, in un continuo *work in progress*, mutando e adattandosi ai differenti ambienti e rimodellando le esperienze interattive e le metanarrazioni, per un divenire permanente tra scienza, riflessione ed esperienza creativa. Si realizza una cultura convergente dell’immaterialità, dell’essenzialità dove l’arte processuale avvia relazioni generative creando la bellezza del non-esserci (apparire e sparire) e manifestando la vocazione dell’invisibile e la disposizione dei comportamenti attraverso i dispositivi. Non è più la forma a prevalere, bensì la relazione comportamentale intercettata dalle tecnologie, registrata, tracciata, valorizzata nell’interscambio linguistico, culturale e sociale (Balzola, Rosa, 2011). Il corpo viene investito da questo “nuovo processo sincretico-culturale” da cui si prospettano sicuramente dei cambiamenti: un Nuovo Abitare (Iaconesi-Persico, 2022).

Avere un corpo, come sappiamo è un dato inevitabile nel nostro esserci al mondo e spesso lo riscriviamo, lo accettiamo, lo spogliamo e lo annulliamo. Nell’età della contemporaneità tecnologica possiamo confermare un’accettazione del corpo come dispositivo-comunicativo che supera i confini della corporeità stessa. Corpo post-digitale, cybercorpo, superficiale, verticale, orizzontale, corpo-cosa, inorganico, post-umano, forma-corpi, non più individuali, ma polifonici vengono ristrutturati in architetture bio-meccaniche, dove biologia e tecnologia si contaminano e l’arte sposta il suo asse verso nuove pratiche estetiche plurali. Non è più

il corpo ad assomigliare all'immagine, bensì è il corpo-immagine ad assomigliare, all'immagine dell'immagine corporea (Cipolletta, 2014).

Da un lato, la cornice definisce i limiti di un quadro, ma non solo, mentre essa racchiude e separa lo spazio del dipinto da quello della parete lo rende simile ad una finestra, così la finestra albertiana spalanca la visione sul mondo dove l'artista diviene un operatore geometrico. Lo schermo, da quello cinematografico a quello proiettato fin dentro il Metaverso, conquista la superficie dell'immaginario irrompendo nello spazio privato e buio del suo "qui e là" (Carbone, 2008, 2014) nel salto quantico dell'ubiquità (Tolve, 2010).

Lo schermo si lega in qualche modo all'architettura e contemporaneamente alla tecnologia. Esso trasforma lo spazio in cui si colloca, non né trasparente né opaco, ma crea un'atmosfera, un mondo nel passaggio stesso da fuori a dentro e viceversa. Lo schermo non nasce con il cinema, ma dall'architettura, come strumento di rapporto e relazione di superficie tra esterno e interno. Se nell'architettura lo schermo trova origine nell'idea di paravento o filtro di luce, nel cinema è superficie tensile di assorbimento e tessitura materiale (Bruno, 2016). L'artista contemporaneo diviene l'operatore della complessità rimediata all'interno di uno schermo nero (*black mirror*) che a sua volta diventa la nuova cornice della visione, uno spazio virtuale, aumentato ed espanso dotato di materialità aptica.

Il senso aptico ci guida sia nell'interno che all'esterno, ci mette in contatto, perché ogni situazione emotiva è toccante (Bruno, 2016). Lo schermo è il nuovo corpo lucido, non più opaco, che ci permette di vedere oltre la barriera della protezione coinvolta (schermo < da scherma, deriva dal longobardo *skirmjan* che significa proteggere). Il corpo stesso si rappresenta come un parametro essenziale di vita e come interfaccia sensibile del mondo.

Somaestetica e schermopatia: dalla posizione alla disposizione corporea

Facendo un passo indietro, John Dewey attraverso la sua opera intende riscattare l'innesto reciproco di inclusione tra particolare e universale, tra sensazione e ragione, percettivo e concettuale. Se il sapere implica il sentire, la gnoseologia implica un'estetica; quindi l'esperienza secondo il filosofo statunitense accade continuamente, poiché l'interazione tra la creatura vivente e le condizioni ambientali è implicata nello stesso processo del vivere. Infatti, ogni esperienza per Dewey, sia di lieve o di enorme entità, inizia con uno stimolo, anzi come un impulso. L'organismo per John Dewey (1934) non si pone di fronte all'oggetto per calcolarne le possibilità di sfruttamento, ma piuttosto è portato dall'ambiente e ne è inesorabilmente coinvolto. Secondo il filosofo statunitense infatti ogni percorso estetico richiede tempo, configurazione e forma inserendosi in un arco esperienziale dietro ad uno sfondo emotivo che si presenta metamorfico, articolato e mutevole

a seconda dell'interazione con l'ambiente. L'esperienza è il risultato, il segno e la ricompensa di quella interazione tra organismo e ambiente che, quando raggiunge la pienezza si trasforma in partecipazione e comunicazione. Questa contaminazione nella visione deweyana conduce ad una "trasformazione umana" e i valori che produce formano quella "sostanza" che chiamiamo arte. Proprio attraverso essa che possiamo goderne in maniera intelligente assimilandola dentro ad un sistema di relazioni sociali.

Per Dewey infatti, l'arte è un modo qualitativo dell'esperienza e non un genere sostanziale, ossia una qualità che permea l'esperienza, non è l'esperienza stessa. Shusterman, seguendo la visione deweyana, elabora una nuova "arte del vivere" che prende il nome di *somaestetica*, la quale costituisce un'evoluzione della concezione pragmatista dell'arte come esperienza. Shusterman sviluppa questa idea a partire dal riconoscimento dell'enorme potenziale estetico collegato al corpo, acquistando una doppia valenza, sia come sistema sensoriale attraverso il quale facciamo esperienza della bellezza, sia in quanto il corpo è fonte di piacere estetico.

La *somaestetica* di Shusterman si presenta come un nuovo punto di vista, fornendoci un approccio disciplinare nell'ambito dell'estetica stessa. Due sono i fondamentali capisaldi della teoria shustermaniana: il primo si basa sul richiamo al fine esistenziale di un miglioramento della vita, mentre il secondo si colloca sul ricorso alla dimensione della pratica e non solo a quella della teoria. Shusterman (1997) definisce questa nuova proposta disciplinare come lo studio critico, migliorativo dell'esperienza e dell'utilizzo del proprio corpo come sede di fruizione estetico-sensoriale e di auto modellazione creativa.

Il corpo non costituisce esclusivamente il supporto biologico-materiale dell'individuo, ma si presenta come un intreccio di pratiche e competenze della persona, la quale partecipa al mondo attraverso la relazione con sé stessa *con* e *attraverso* gli altri.

Questa soglia osmotica tra oggettività e soggettività ci fornisce il valore profondo di questa ambiguità che governa il territorio corporeo. È proprio il corpo a rappresentare il terreno fertile dell'esperienza sia come "soggettività che si irradia", sia come "oggetto fungente di una coscienza incarnata" (*body consciousness*). Il corpo non risponde solo alle domande esistenziali dell'*ergo sum*, bensì esso è qualcosa che *ho* e che *uso* come unità psicosomatica di cui si compone una persona e usa e si plasma in sé stessa (*self-use*). Proprio seguendo questo principio, Shusterman si appoggia alla filosofia antropologica dell'esistenza proposta da Foucault (1976), secondo il quale il sé è prodotto di pratiche disciplinari iscritte sul corpo. L'approccio disciplinare del filosofo americano propone un diverso "sentire estetico", individuando nel termine *soma*, un corpo che vive, che ha sentimenti, che è senziente piuttosto che un mero corpo fisico (*Körper*) che potrebbe essere privo di vita e sensazione. Riferendosi a Dewey, Shusterman fonda le sue convinzioni sull'uso del corpo per cui la vita estetica dovrebbe coltivare i principi e le discipline del

corpo stesso. Egli ci invita a riflettere sul fatto che nonostante il corpo sia strutturato dalla matrice politica ed ideologica da un lato nel passato e se vogliamo quella mediale contemporanea (il terzo corpo) dall'altro, ciò non significa che non possiamo utilizzarlo attraverso l'uso di pratiche corporee alternative e di una maggiore consapevolezza somatica. Nella nuova prospettiva dinamica e multimediale della comunicazione mediatica il corpo acquista una ridefinizione nel senso che non solo si manifesta il concetto di corporeità fisica da un lato e simbolica-vissuta dall'altro, ma ciò che si rileva è la terza dimensione corporea, ossia quella mediata dall'uso dei nuovi media e delle tecnologie. Il corpo, da un lato viene modellato e sfregiato da pratiche ed ideologie sociali che hanno dominato la storia e di conseguenza resta attaccato alle impronte linguistiche del tempo, dall'altro la sua rappresentazione mediale rende il corpo soggetto-oggetto mass-mediatico, non solo rappresentato, ma trasmesso nella sua presentazione rappresentativa. In sintesi, la somaestetica di Shusterman acquista un carattere duplice di disciplina, sia come ramo dell'apprendimento o dell'istruzione, sia come forma di addestramento o esercizio del corpo. La validità dell'esperienza nella sua dimensione trasformativa consente di modificare in modo radicale la coscienza del soggetto verso una direzione sia intellettuale, sia emotiva. Proprio in questo processo di radicalizzazione, l'*Erfahrung* acquista il valore sensitivo dell'*Erlebnis* e l'arte sancisce la "sacralizzazione dell'esperienza estetica", dove il corpo rappresenta il terreno vivente di questo esperire. La fruizione dell'arte per il filosofo americano diventa una partecipazione di verità seguendo la speculazione gadameriana (Gadamer, 1960), dove l'esperienza costituisce una forma di conoscenza, ossia un processo dinamico ed interattivo di ricezione. Shusterman nella sua presentazione di un'estetica pragmatista rivela l'importanza "sintomatologica" dove il corpo acquisisce un valore determinante e l'esperienza diviene condizione di possibilità. L'opera d'arte viene intesa qui come prosecuzione del corpo che fa esperienza. Il rischio dell'arte contemporanea, ci ricorda Shusterman, è quello di una *anestetizzazione dell'estetica*, dove il concetto di esperienza viene considerato esclusivamente demarcativo, non lasciando aperto l'orizzonte di possibilità. Se da un lato, per Shusterman, l'ausilio delle pratiche filosofiche tradizionali orientali consegna al corpo una dimensione riabilitativa secondo il *metodo Feldenkrais*, in cui si mira ad intensificare la consapevolezza, allora la cultura digitale e le nuove tecnologie amplifica il rapporto corpo-macchina. Il corpo-dispositivo si "dispone carnalmente e tecnologicamente", mentre con le pratiche orientali il corpo si riposiziona verso un equilibrio corporeo anche grazie alle terapie del corpo stesso, lo sport, le arti marziali e perfino la cosmetica. Questa "incarnazione somaestetica" proposta da Shusterman ci lascia riflettere sul ruolo del corpo e sulla disciplina dell'estetica stessa. La somaestetica diviene una meta-estetica e il corpo un metrocorpo, ridefinendo la sua nuova condizione-immagine possibile, attualizzabile e convalidata.

La posizione del corpo disciplinato (Foucault, 1976) nel suo sentire e vivere

si dispone sulla superficie dello schermo: un corpo-dispositivo (Agamben, 2006; Foucault, 2008) dove nel gesto del toccare lo schermo si innesta “un’esperienza empatica” con l’altro (intersoggettività) che non è più corpo fatto di carne, ma proiettato in immagine e dati.

In altre parole, è proprio l’immagine del corpo che si fa “viva” e respira attraverso il gesto del “toccarsi”, come se dalla carne-corpo si avviasse un’interazione di mediazione e trasmissione attraverso lo schermo che replica a sua volta i corpi-immagine plurali. Ecco come il sentire empatico passa tra lo *screen* e questa linea di separazione, tra corpo-corpo e corpi-trasmessi, attivando una possibile interpretazione del significato di *metrocorpo*. Espressione questa “*pathografica*” (non patologica) del nostro sentire, intesa come la ricomposizione della parola *pathos* (dal greco *πάσχειν* “*paschein*”, ossia sentire) e *graphia* (scrittura). Con il termine “*pathografia*” possiamo descrivere l’“espressione grafica” del nostro sentire che si consuma proprio attraverso lo schermo digitale, mentre il *pathos* si iscrive (*graphia*) sullo schermo trasformando il gesto del toccare in informazioni. (Cipolletta, 2014). Immerso in uno spazio 3D il corpo viene riconfigurato e pixellato, randomizzato e la sua rappresentazione introduce ad una ricognizione delle varie parti del corpo il quale filtra il reale per restituirci una dimensione virtuale, rompendo lo scheletro intero del corpo e riconsegnandolo in pixel, punto per punto.

Metrocorpo: una metrica del corpo

Con il termine metrocorpo si tenta di portare avanti una dimensione ibrida del corpo stesso coinvolto pienamente in una doppia associazione paronimica e metonimica (Cipolletta, 2014). Il corpo ripensato nella sua matrice contemporanea costituisce il “parametro essenziale” che si traduce nel suo farsi “dispositivo esistenziale” dell’essere-nel-mondo-della-tecnica in un aggiornato senso heideggeriano (Heidegger, 1954). In questa dimensione di ibridazione nasce il concetto di metrocorpo inteso come “condizione-immagine” che si definisce essenzialmente attraverso la sua matrice algoritmica, la quale digitalizza e potenzia sia l’antico teorema sofista che il principio antropometrico estendendosi dal microcosmo al macrocosmo virtuale ed oltre qualsiasi prestabilita essenza naturale. Tramite la componente algoritmica il metrocorpo ottiene lo statuto di un nuovo linguaggio che si articola nell’alfabeto binario delle sequenze genetiche del DNA o secondo una sorta di mosaico immaginario (“pixellizzazione”) della pelle-schermo. Segue che il metrocorpo metrico nella sua “danza esistenziale espansa” assume una dimensione poetica e antropologica del “corpo che si è fatto nuovo”, oltrepassando la carne cronenbergiana (*Videodrome*, 1983). In questo “rinnovamento” si accorda una relazione tra la matrice numerica del metrocorpo e la Magna Mater della Rete e della Telematica. Esiste un senso ambivalente di s/misura del metrocorpo, da una

parte, si tende all'illimitato nella sua estensione di "misura (metro) del non-limite, dall'altro registra invece quantitativamente il sé nell'auto-tracciamento quotidiano (*quantified self*). Il corpo in questo contesto di ibridazione diviene sia un'appendice vestigiale che deve essere abbandonata decretando la fine dell'umanità stessa (la sesta estinzione, Kolbert, 2014) che un paesaggio ospitante per la tecnologia (*bodyscape*). Contemporaneamente, il corpo può essere compreso come un'interfaccia sensibile del mondo. Innesti, impianti per il corpo, chirurgia plastica, continue ibridazioni tra uomo e animale, androidi, robot comprendono il neo-mondo e il nuovo-uomo. Il corpo diventa fonte di informazioni, oggetto di un continuo *data mining* e riduzione a *password*. Esso viene inserito nel conflitto contemporaneo transitando nella sua continua trasformazione "innaturale" negli interstizi spaziali e temporali delle interfacce e dei dispositivi tecnologici fino a dentro i laboratori scientifici.

I nostri corpi hanno imparato a comunicare tra interstizi digitali e architetture fluttuanti delle metropoli creando geografie corporee fatte di luoghi e spazi immateriali, in cui e tra cui penetriamo costruendo mappe informazionali, codificate e decentrate. In un contesto così fluttuante nella sua "irriproducibilità digitale" vediamo quindi espandersi e disperdersi corpi-dati grazie alla riproducibilità tecnologica per un'immanenza comunicazionale (Canevacci, 2007). Sono proprio queste condizioni "positivamente tecnologiche" che vengono offerte dall'arte e il processo di digitalizzazione consente il ritorno dei (ai) sensi toccando perfino il processo di significazione. Lo schermo plasma l'intenzione del gesto che tocca i pixel dell'interfaccia provocando l'evento della comunicazione tecnologica espansa. Il *metrocorpo* diviene quindi il regolatore "terapeutico" della "potenza" di esistere causata dalle idee (*affectus*) e il corpo diventa *conatus* (sforzo) di mutazione (Spinoza, 1998). Nel passaggio da una natura all'altra, dal fisico al digitale, dall'artificiale al vegetale, è il corpo stesso ad essere paesaggio di questa transizione del vivente (Capucci, 2007). Il corpo *accade* e trasferisce la sua disposizione nel mondo un nuovo modello di esistenza.

Il Nuovo Abitare: una meditazione sensatile del dato

In questo modello di esistenza il paesaggio corporeo configurato tecnologicamente ed esperienzialmente conquista spazi architetture fisici-digitali e spazi transumani aprendo a scenari distopici creati da una revisione del macchinico in rapporto con l'umano e non (post-umano). Il corpo umano oggi è testato e trattato come un enorme sistema di dati, comprese le complesse interazioni tra il nostro materiale genetico, il nostro ambiente e la nostra moltitudine di compagni microbici. Come afferriamo questi dati? Come possiamo dare un senso a questi dati e comunicarli agli altri? In questo scenario il corpo ibrido mescola la carne con i

dati. Questa “disposizione del corpo” nel mondo digitale apre un nuovo modello di esistenza, un nuovo modo di vivere e un nuovo ecosistema umano. I corpi si raccontano “immergendosi” nella narrazione tecnologica circondati da un contesto multisensoriale. L'autore di *Homo Deus* – lo scrittore israeliano Yuval Noah Harari (2017) – con il termine Dataismo dichiara che l'universo è costituito da flussi di dati, e il valore di qualsiasi fenomeno o entità è determinato dalla sua “contrizione” all'elaborazione dei dati. Secondo Harari, i dati fanno parte della nostra vita. Da interazioni con i social media, cartelle cliniche, registri telefonici, censimenti governativi e sequenze genetiche, enormi quantità di informazioni sono costantemente prodotte *da e sulle* persone, le cose e le loro interazioni. I dati si basano sulle tracce digitali che noi umani produciamo. Queste tracce sono anche indicative di altri aspetti umani che non sono misurabili attraverso i numeri. In questo scenario il corpo ibrido mescola la carne con i dati. Il termine Dataismo coniato nel 2013 da David Brooks in un articolo sul New York Times (Brooks, 2013) descrive la mentalità o la filosofia creata dal significato emergente dei *Big data* per comprendere il presente e il futuro. Nell'era del controllo e della sorveglianza e della *governance* algoritmica la tecnologia e le opportunità di connessione sono così diffuse, disponibili e accessibili da creare un cambiamento qualitativo dello stile di vita, che diventa sostanzialmente convergente, modificando la condizione umana, le nostre relazioni e quelle con gli altri e il resto del mondo (Iaconesi, 2017).

Se un tempo guardavamo al dispositivo tecnologico come ad uno strumento magico capace di traghettare verso mondi lontani, oggi, l'oggetto si è trasformata in “condizione ambientale” registrata nei nostri codici genetici e si relaziona con noi in un rapporto simbiotico. Ad esempio, per Byung Chul Han (2016) il Dataismo di Brooks, poi ampliato da Harari, si presenta come un “secondo illuminismo”, (dopo la statistica) dove i dati rappresentano un *medium* trasparente fatto di informazioni e relazioni. Attraverso il fenomeno del *quantified self*, l'essere umano si trasforma in un *set* di dati, raccolti da sensori e algoritmi e mediati da grandi gestori e operatori. Questi dati sono il motore primario dell'economia nonché spettacolarizzazione sociale quantificata (Iaconesi, 2017). Dati e algoritmi sono la somma nella fabbricazione algoritmica del reale dei moderni operatori dell'informazione, dei contenuti e dei dati, come le *filter bubble* (Pariser, 2012), il controllo algoritmico dei contenuti, il filtraggio, e le interfacce intelligenti. I dati spesso sfuggono al nostro controllo perché sono troppi e complessi, disseminati in maniera ubiqua, provenienti da troppi soggetti. I dati richiedono competenze tecnologiche e visione strategica affinché sviluppino una propria “sensibilità”.

I dati richiedono interpretazioni così come lo chiede il corpo. Quindi il “nuovo corpo” non è solo materia ma anche dati, relazioni e processi algoritmici. Il corpo apre al processo di soggettivazione nell'era “ibrida” per una comprensione esistenziale del nostro senso di presenza mediato. Il corpo diviene un *dato* essenziale del contemporaneo, uscendo dalla sua forma: in-formandosi. Allora il dato cos'è? Il

dato è un'opinione (Iaconesi, 2017), è relazione. Il dato è un diverso abitare insieme. I corpi implicano spazi, lo spazio coesiste con il corpo che sente e la topofilia, ossia l'intima relazione tra luoghi e personalità viene percepita con il corpo (Bachelard, 1975; Tuan, 1974).

Il concetto del “Nuovo Abitare” nasce nel 2020 dal lavoro artistico di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico i quali danno vita a un progetto in *work in progress* tra arte e scienza, invitando a sperimentare una pratica di “medi(t)azione” rimediata dalla tecnologia applicata alla nostra relazione con l'ambiente e con la società. Avere cura, praticare la cura, essere cura, sono gli ingredienti contenuti in questo lavoro “delicato”, dove la condizione dell'essere umano contemporaneo iscrive le sue relazioni nella geografia dell'abitare, mentre la sua riscrittura genera dati, geolocalizzazioni, tracce, traiettorie rendendoci sensibili (sensatili) ai fenomeni complessi. L'anticorpo per poter digerire questa metamorfosi sta proprio nel rispondere attraverso una continua produzione di immaginari attraverso le culture visive e immersive. In questo contesto l'arte ha la capacità di sciogliere l'ingranaggio complesso della contemporaneità mettendo in relazione superfici, corpi e rituali.

Nel 2012 nasce il progetto La Cura di AOS (*Art is Open Source*, artisopensource.net). Questo progetto crea una performance partecipativa a livello mondiale per una “Cura Open Source” per il cancro, attivando milioni di persone provenienti da tutto il mondo. Nel 2012 a Salvatore Iaconesi viene diagnosticato un cancro al cervello, “craccando” i file della cartella clinica crea un formato aperto a chiunque voglia leggere le sue scansioni TC (tomografia computerizzata), RMN (*Magnetic Resonance Imaging*), appunti di laboratorio e la sua diagnosi di glioma, per poterle poi “rielaborarle” in modo creativo. Questa “performance” tenta di sfidare ognuno di noi e attraverso le sue informazioni mediche e la sua immaginazione, ci invita a creare qualcosa di significativo in risposta alla sua diagnosi. Da questa esperienza nasce la performance *Bodyquake* (la-cura.it/BodyQuake/), che consiste in una coreografia dove il corpo di una performer (Francesca Fini) “indossa” i dati delle crisi epilettiche raccolte da un data-base e spogliate della loro identità. In altre parole, *BodyQuake* restituisce la visualizzazione del corpo scientifico, culturale, emotivo, tecnologico, psicologico, paradossale, mentre il terremoto della crisi epilettica sconvolge e perturba il corpo. Tutti questi aspetti del corpo si fondono nella performance: dati, immagini, suoni, presenza, archi narrativi diventano un tutt'uno, polifonicamente, per creare un'esperienza sincretica e composita, trasformando l'innovazione scientifica applicata alle ricerche sull'epilessia in una performance partecipativa. Il corpo diventa schermo su cui visualizzare i dati e sentirli. Il risultato di questa performance racchiude un processo di ricerca comune dove i ricercatori scientifici raccolgono e utilizzano enormi quantità di dati per indagare le crisi epilettiche, i loro effetti devastanti sul corpo e come curarle, mentre gli artisti rendono visibili questi dati e li intrecciano con altri dati sullo stile di vita, le condizioni sociali, i desideri, le visioni, le aspettative e i desideri delle persone

affette da epilessia. La condizione dell'essere umano, secondo Salvatore Iaconesi, è quella di poter godere dei propri diritti e delle proprie libertà, e per potersi relazionare, esprimere, autorappresentare e comunicare, diventa sempre più necessario avere a che fare con la mediazione dei dati e della computazione. In altri termini, è nell'abitare i luoghi che i cervelli si plasmano e i corpi si formano come persone. Il nostro meccanismo psichico costruisce, genera, immagina e modifica "paesaggi" (il nostro modo di abitare il mondo), combinando esperienze del nostro vissuto e le capacità di lettura dei contesti. Esiste un rapporto intimo tra "utopia realizzabile" e "progetto in divenire". Infatti, se per Iaconesi, la prima categoria matura da una sorta di insoddisfazione collettiva (problema), dall'esistenza di un rimedio noto (pensiero) e dall'accordo di un consenso (desiderio), la seconda categoria subentra sempre ad essa con la tecnica-tecnologia (costruzione). Secondo Iaconesi, progettare si accorda con abitare e sta in questo progetto la forza di un pensiero immaginativo: una proiezione di immaginari. Il costruire e il pensare compongono quello che Heidegger chiama movimento indispensabile per l'abitare, dove l'uno è capace di ascoltare l'altro. Il "nuovo corpo" si trasforma in dati, relazioni e processi algoritmici (Iaconesi, 2006). Quello che emerge dunque è che ogni dato, sia esso numerico, personale o sensibile, per quanto legittimato da scienze dure come la statistica e la matematica, sia sempre frutto del contesto e della narrazione che lo permea e lo costruisce. Iaconesi-Persico ci conducono verso una "dimensione datapo(i)etica" e del "Nuovo Abitare". I dati digitali innescano un processo creativo, meditativo, autobiografico e di condivisione. Con il termine *Datapoiesi*¹ si descrive quel fenomeno per cui grazie alla raccolta di dati e all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (agente computazionale) è possibile realizzare oggetti ed esperienze che aiutano a comprendere i complessi fenomeni del nostro mondo globalizzato e ad usare questa conoscenza per promuovere un cambiamento positivo. L'ampia e onnipresente disponibilità di dati – nei processi, negli oggetti, nei corpi, nelle comunicazioni, nelle case, negli elettrodomestici, negli uffici, nelle scuole, negli ospedali, nell'ambiente ha trasformato non solo ciò che possiamo fare e ottenere, ma anche chi siamo (Iaconesi, 2017). Con l'opera *Obiettivo*, la coppia artistica crea un sistema di illuminazione per spazi pubblici collegato ai dati prodotti dalle organizzazioni internazionali sul numero di persone che vivono in condizioni di estrema povertà (meno di 1,80 dollari al giorno non smetterà mai di brillare finché il numero di persone non scenderà sotto una certa soglia, 500 mila persone). *Antitesi*, un altro progetto datapoietico di Iaconesi-Persico, attraverso una pianta di agave collegata a dei sensori digitali sarà in grado di rilevare le condizioni climatiche dell'ambiente identificando i segnali del cambiamento climatico. La stessa visione di ecologia viene ritrovata in un altro progetto sempre del duo artistico, recuperando l'idea di una delle loro prime creazioni d'identità digitale come *Angel*

¹ datapoiesis.com/home/.

F (Iaconesi, Persico, 1993)². IAQOS è l'Intelligenza Artificiale di Quartiere *Open Source*, in grado di raccogliere Big Data, utilizzando l'arte e il design per trasformare i dati in relazioni empatiche con gli abitanti del quartiere a Roma nel contesto territoriale di Tor Pignattara, coinvolgendoli in un'azione partecipativa a servizio della rigenerazione urbana.

Nel 2020 a Palermo, sulla foce del fiume Oreto, negli spazi dell'Ecomuseo Mare Memoria Viva, Iaconesi e Persico insieme ai partecipanti del luogo creano uno spazio meditativo per ascoltare l'acqua di Palermo. Gli artisti realizzano una piattaforma di espressione e attivazione per gli abitanti e le comunità della città, per godere della bellezza dell'arte e del paesaggio e soprattutto interrogarsi sul futuro del Fiume Oreto e indagare il rapporto con l'ambiente sperimentando nuovi modi di connetterci con esso attraverso i dati. *U-DATInos* (udatinos.eu) è un'azione artistica partecipativa in cui i dati si incarnano nello spazio pubblico per farsi esperienza condivisa e accessibile, cultura diffusa e conoscenza agibile dai cittadini, non solo dagli esperti.

Nel tentativo di proporre un Nuovo Abitare, Iaconesi e Persico ci propongono una meditazione su quanto sta accadendo e come i dati, i nostri corpi possano attivare nuovi processi di rigenerazione, urbana, rurale e di pensiero "ecologico" rivolto verso un modo diverso di vivere gli spazi e i territori e il cambiamento climatico. Proprio in occasione 2021 il museo MAXXI (Museo nazionale delle arti del XXI secolo) ha promosso il progetto #All4Climate-Italy *DataMeditation. Una meditazione per l'Ambiente*³.

DataMeditation di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico nasce sotto pandemia (Covid19) per la prima volta ad Amsterdam durante un workshop online (20-25 luglio, 2020). Questo "rituale" fatto con i dati consiste in una meditazione quotidiana attraverso i dati generando relazioni significative e ripensando propri i dati in maniera non più estrattiva, bensì esistenziale. Recuperando questo progetto, i fondatori di AOS (*Art is Open Source*), la coppia Iaconesi e Persico dentro ad un nuovo contesto e in processo di pensiero critico per un "Nuovo Abitare" propongono un diverso modo di relazionarsi con gli ambienti "sensibili" (*sense-ability*) che ci circondano, generando così alleanze fra gli attori umani e non umani (IA, organizzazioni, piante, oceani ...) che trovano nei dati il filo rosso su cui cucire la trama complessa ed intima delle relazioni e l'espressione di una immaginazione sociale.

Essere dentro o fuori la zona-confort, stare dentro e con l'interfaccia genera relazioni, interagisce, produce, l'altro, dentro e fuori di noi. L'interfaccia stessa è un ambiente che richiede cura, attesa, contravvenendo al fatto tecnico e alla logica tecnologica. Il processo del *debugging* (fondamentale nella fase di post-meditazione) si risolvono nell'errore stesso. Un errore da cui nasce un processo di genera-

² Cfr. https://en.wikipedia.org/wiki/Angel_F; <http://www.angel-f.it/angel.html>

³ <https://www.maxxi.art/en/events/opencall-datameditation-una-meditazione-per-lambiente/>

zione e di operAzione. Sta proprio nell'atto di donare, di decidere di partecipare ad un atto corale che richiede attese (pre-tese) disattese e distese di emozioni qualificando un esistere non-umano, ma "transpecifico" con gli elementi dell'ambiente. Un "Nuovo Abitare" richiede un nuovo abito, e l'abito rivendica relazioni, affinché esse possano tramutarsi in azioni che a loro volta generano dati, i quali non misurano, ma s-misurano (Cipolletta, 2021). *DataMeditation* è infoestetica generativa (una Torah analogico-digitale) dove si srotolano dati, storie, biografie, narrazioni polifoniche, collettive e connettive, dove l'io si fa 'noi'. Il "Nuovo Abitare" raccoglie nella sua cosmologia (cosmogonica) le periferie emozionali, le centra e decentra in un rituale che esprime, emoziona, dona e cura nell'incredibile intreccio dell'Altro, nell'Oltre fino alla fine. Salvatore e Oriana con tutta l'equipe indisciplinata del Nuovo Abitare sono l'espressione autentica di un processo complesso che genera poesia, performa, connette e stupisce. *Datameditation* è spazio per abitare, ospitare, un territorio di insieme, dove la somma è più delle parti, per poi costruire un Archivio (dei rituali), grafie della conoscenza su cui si tracciano "eXistenze (Cipolletta, 2021).

Iaconesi-Persico ci conducono verso una "dimensione datapo(i)etica" e del "Nuovo Abitare". I dati digitali innescano un processo creativo, meditativo, autobiografico e di condivisione. Il concetto di *datapoiesis* si trasforma in un laboratorio "sensibile" sulla "corporeità" dei dati. In queste creazioni poietiche (nonché poetiche) sono proprio i dati ad essere sperimentati in un diverso modo per essere utilizzati, vissuti, ma soprattutto condivisi, aprendo relazioni, nonché meditazioni. Nel "Nuovo Abitare" di Iaconesi-Persico non sono più gli esseri umani al centro, ma fanno parte di una rete dinamica "sensatile" di attori e agenti differenti: umani, non umani, computazionali, con personalità giuridica, piante, animali, attori complessi come boschi, foreste, mari. Il progetto del "Nuovo Abitare" è una sorta di preghiera, di manifesto di intenti e di testamento al futuro. Perché una fine, se deve esserlo, è solo un nuovo inizio, l'inizio di qualcosa di partecipato che non disperde tutto ciò che è stato fatto, ma lo reimpiega e lo trasforma in vista della prossima evoluzione, del prossimo cambiamento.

Il "Nuovo Abitare" parla della nostra condizione contemporanea, racconta di nuove alleanze e nuove ritualità, rese possibili dai dati e dalla computazione, e dalla fine della centralità dell'essere umano, di un *Design* che diventa Ecosistemico, che si prende cura dell'intera rete di interconnessione tra essere umani, animali, piante, virus, ambiente, organizzazioni, agenti computazionali e chissà cosa saremo in grado di inventarci, se saremo fortunati e desiderosi di percorrere queste evoluzioni. L'Arte sarà ciò attorno a cui danzeremo, perché per rendere possibile il Nuovo Abitare sarà necessario pensare e sentire in maniera differente le nostre mutate cosmologie di riferimento. Un cambiamento radicale della sceneggiatura con cui interpretiamo e negoziamo il reale (Iaconesi, Persico, 2022).

Seguendo il Nuovo Abitare di Iaconesi, la geometria degli spazi, abitati e abita-

bili, ci permette di generare forme e trasformazioni dinamiche reinventando continuamente il luogo, la città, l'abitazione, la vita, le relazioni singolari e universali. L'arte e l'architettura possono incontrarsi per riscoprire dimensioni plurali tra reale e irreale per poi dischiudere nuovi spazi di creatività, di libertà e di gioco. Da questo cambiamento paradigmatico può nascere un nuovo sguardo sul mondo, una profonda trasformazione nel modo di concepire le relazioni con la natura, i luoghi e gli esseri viventi (e non).

Lo sguardo di Iaconesi e Persico si posiziona tra spazi dove i loro agire sul territorio ci ha permesso di mappare snodi geografici sovrapposti del tessuto urbano costruendo metodologie di osservazione delle trasformazioni tecno-ambientali del territorio (Rossi, 2020). Il "Nuovo Abitare" proposto da Iaconesi ci permette di ripensare le mappe, le architetture, i satelliti, i corpi, le coordinate tra spazi pubblici digitali che fisici. Alla dimensione di agnizione (riconoscimento) si apre lo spazio del "Nuovo Abitare", ne va della nostra "sopra(v)-vivenza". Se la pandemia ha acceso il "campanello di allarme" seguito da dibattiti infiniti sulla gestione dell'emergenza, tuttora non abbiamo imparato a comprendere i cambiamenti climatici, le migrazioni, l'energia. Tutte queste cose, se ci pensiamo bene, producono una grande quantità di dati e possiamo trarne linfa vitale, rendendoli sensibili (sensatili per Iaconesi). Occorre quindi creare "energie rinnovabili di pensiero" che possano aderire a legami profondi tra oggetti intelligenti, agenti computazionali, esperienze estetiche, piante, rifiuti, scuola, azienda, ospedali, spazi pubblici e privati, mari, montagne, affinché i dati siano trattati (con cura) e in modalità generativa. Ecco che il "Nuovo Abitare" con i suoi undici principi (Iaconesi, 2021) si compone di "neo ritualità", dove sono i dati stessi ad essere esposti ai sensi ("sensatili"), i quali raccontano, generano biografie algoritmiche, producono oggetti poietici, costruiscono geografie "sensibili" all'interno di un'economia "esistenziale" e circolare. Con il termine "datapoiesi" coniato da Iaconesi e Persico (2020) si indica quel processo che usa dati e intelligenza artificiale per creare oggetti ed esperienze che aiutano gli esseri umani a percepire e comprendere i fenomeni complessi del nostro mondo globalizzato.

Per Iaconesi-Persico si tratta di generare pratiche esperienziali "sensibili" per misurarsi con la dimensione irriducibile dell'esistenza umana, arricchendo un ecosistema dinamico e relazionale. Il *terzo infospace* (Iaconesi, 2015) rappresenta il "Terzo Paradiso"⁴ di Pistoletto (2003), come dimostra il suo simbolo, un segno infinito con un terzo anello: un Terzo Spazio (Soja, 1989). Lo spazio intermedio, interstiziale, secondo Pistoletto è il motore di questa mutazione tra natura e artificiale.

⁴ <http://terzoparadiso.org/what-is>

Una non-conclusione

Iaconesi ci invita ad avere cura dei dati nella versione di *slow-data* con la possibilità di tornare a “camminare” (una forma d’arte a pieno diritto) nella società iper-connessa deambulando come *digital walking artist* tra interstizi digitali e dati-corpi ascoltando (*walkabout*), esplorando e progettando architetture relazionali-emozionali per poter ripensare la Terra, e che essa sia lieve, per poter poi abbracciare il Mondo.

Se Iaconesi e Persico costruiscono uno sguardo ecosistemico della vita, Luigi Pagliarini, artista e neuropsicologo italiano ci offre invece una dimensione partecipativa (corale) ibrida di intelligenza biologica e meccanica (intelligenza polimorfica) collaborativa e/o competitiva per produrre ideazione e ispirazione al fine di contribuire alla ricchezza di idee collettive. Ciò che sembra mancare per Pagliarini è l’idea di *feedback* che l’intelligenza delle macchine impone all’intelligenza biologica, creando nuove forme di intelligenza collettive che definisce “Intelligenze polimorfe”. Questa forma di intelligenza potrebbe essere dominante e guidare sia il modo di pensare artificiale che quello biologico. Con il termine “mente molecolare” (Pianeta Mente), Pagliarini (2022) tenta di estendere universalmente (a livello planetario) tutte le connessioni naturali (il regno dei vegetali, degli animali, dei funghi, dei batteri, dei virus) compreso l’essere umano che non è altro che un tentacolo di questa grande connessione ecosistemica (Pagliarini, 2008) e il corpo un *terrarium* semovente (Pagliarini, 2020).

Marco Cadioli, artista italiano, con il suo nuovo progetto espositivo intitolato *Back to the Metaverse*⁵ (2022) presenta invece corpi digitali (avatar) attratti da una terra promessa, dove tutto è decentralizzato e finanziarizzato. Per Cadioli questa tecnologia diventa la possibilità di scappare dalla complessità, dal corpo fisico, con la promessa di un nuovo mondo, un nuovo corpo.

Daito Manabe, artista multimediale nipponico, sfrutta invece l’Intelligenza artificiale per le sue esibizioni musicali e nell’opera *Border* (2016), l’artista giapponese esplora i confini attraverso una danza aumentata evidenziando il rapporto uomo-macchina, mentre il pubblico vive l’esperienza della performance con dispositivi di AR (*Augmented Reality*).

In occasione dell’esposizione romana “Il video rende felici. Videoarte in Italia” a cura di Valentina Valentini, *Video Machine Mobile* (2022), Donato Piccolo presenta la sua videoscultura. *Video Machine Mobile* (2022) composta da uno schermo da uno schermo di circa 27 pollici sostenuto da zampe robotiche a loro volta alimentate da un software di intelligenza artificiale che permette così alla struttura di muoversi e monitorare gli spazi intorno. Attraverso dei sensori si creano interazioni con l’ambiente attivando una comunicazione rimediata e filtrata dove l’animato e l’inanimato si guardano a vicenda. Nella stessa occasione l’artista

⁵ <https://marcocadioli.com/back-to-the-metaverse/>.

italiano Quayola, con l'opera *Transient #E_001-04_4cb* (2020) crea un polittico di quattro schermi attraverso una performance visuale.

Tutti questi artisti rappresentano esempi differenti, ma ancora una volta è il corpo a ibridarsi nel territorio dei *mediascape*, ossia, nell'ambiente configurato dai dispositivi mediali che innervano lo spazio, inverando una mediazione situata in cui "lo spazio media e diventa medium" (Casetti, 2018).

Immaginiamo uno spazio in cui non esistono né pareti né soffitti né pavimenti, come una città in un regno in cui terra e acqua non hanno un confine netto. In questo spazio onirico sfocato, gli ideatori di *Plastique Fantastique* (PF⁶) con *Blurry Venice* (2019) creano uno spazio fluido dove ambiente e architettura si confondono e si ibridano. L'esperienza che si produce in questa determinata situazione "atmosferica" (Böhme, 2010; Griffero, 2010) viene percepita a livello patico, mobilitando tutto il corpo come medium di ogni risonanza.

Dentro questa immagine nebulosa, ma altrettanto suggestiva, si racchiude il tentativo di riflettere su come il corpo si trova continuamente immerso nell'esperienza "mediale-atmosferica". Questa condizione viene generata da qualsiasi superficie-schermo, interfaccia corporea attiva e la conseguente produzione di dati che costruisce a sua volta un immenso traffico di relazioni, di rapporti ibridati con le macchine, con agenti computazionali e con tutta l'intera natura, in modo da "sentire il mondo", cioè il nostro ambiente attraverso tutti gli altri ambienti co-partecipando ad una connessione universale ecosistemica.

Shusterman nel tentativo pratico di costruire una somaestetica recupera la posizione pragmatica del corpo, non solo vivente, senziente, intenzionale e attivo, ma anche come corpo patico (esperienza di sé), allo stesso tempo denuncia una fine dell'esperienza estetica (Shusterman, 1997). Iaconesi con il "Nuovo Abitare" propone invece un'esperienza ecosistemica, dove nuove alleanze generative tra viventi e ambienti mediali rappresentano la condizione dell'essere umano contemporaneo immerso nella continua mediazione dei dati e della computazione. L'arte come esperienza di Dewey, insieme di pratica e di poetica, contribuisce a mescolare un nuovo *habitat* dove l'individuo si forma e per-forma attraverso i corpi mediati dagli schermi tra ingrandimento e moltiplicazione, aprendo un diverso grado di esistenze e dimensioni fisiche e immaginarie. Lo schermo diventa la superficie di riconfigurazione e piano di connessione e mediazione tra forme d'arte (Bruno, 2016).

Posizione corporea e disposizione relazionale sono sempre più coinvolte per una conquista di maggiore respons-abilità e di collabor-azione: un'abilitazione a "meditare" e abitare i corpi nella loro molteplice complessità.

⁶ <https://plastique-fantastique.de/>

Bibliografia

- Agamben G., *Che cos è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.
- Bachelard J., *La poétique de l'espace*, Presses Universitaires de France, Paris, 1957, trad. it. *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari, 1975.
- Balázs B., *L'uomo visibile*, trad. it., Lindau, Torino, 2008.
- Balzola A., Rosa P., *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano 2011.
- Barilli R., *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano, 2005.
- Baumgarten A.G., *Lezioni di Estetica*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 1998.
- Burke E., *Inchiesta sul bello e il sublime*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 2019.
- Böhme J., *Atmosfere, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, trad. it., Marinotti, Milano 2010.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 1999.
- Brooks D., *The Philosophy of Data*, "The New York Times", 4 febbraio 2013: <https://nyti.ms/40cwMjH>.
- Bruno G., *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Monza, 2016.
- Bruno G., *Atlante delle emozioni*, Bruno Mondadori, Milano 2006.
- Capucci P.L., *La doppia articolazione del vivente*, in *Dalla Land Art alla Bio Arte. Atti del convegno internazionale di studi*, Mulatero I. (a cura di), hopefulmonster editore, Torino 2007.
- Canevacci M., *Una stupita fatticità. Feticismi visuali tra corpi e metropoli*, Costa&Nolan, Milano, 2007.
- Carbone M., *Sullo schermo dell'estetica. La pittura, il cinema e la filosofia del fare*, Mimesis, Milano 2008.
- Carbone M., *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano, 2016.
- Carbone M., *Lo schermo, la tela, la finestra (e altre superfici quadrangolari normalmente verticali)*, "Rivista di estetica", n. 55, 2014.
- Casetti F., *Mediascape: un decalogo*, in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 2018.
- Casetti F., *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005.
- Cipolletta G., *Passages metrocorporei. Per un'estetica della transizione*, eum, Macerata, 2014.
- Cipolletta G., *Intervista a Luigi Pagliarini. Per un corpo Terrarium*, "Arshake", 31 marzo 2020: <https://bit.ly/3oe0bMS>.
- Cipolletta G., *Una DataMeditation per un Nuovo Abitare. Una meditazione attraverso i dati*, "Arshake", 16 novembre 2021: <https://bit.ly/3mIyag5>.
- Cunningham C.A., *Book Review: Richard Shusterman, Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, "Education and Culture" vol. 24, n. 2, 2008.
- Curtis C. *Review of Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, "Journal of Aesthetics and Art Criticism", 2008.

- Deleuze G., *Che cos'è un dispositivo*, Cronopio, Napoli, 2007.
- Dewey J., *Art as experience*, Allen & Unwin, London 1934; trad. it. *Arte come esperienza*, Mattucci G. (a cura di), Aesthetica edizioni, Palermo 2007.
- Di Stefano E., *Iperestetica. Arte, natura, vita quotidiana e nuove tecnologie*. "Aesthetica", vol. 95, 2012.
- Diodato R., Somaini A. (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2011.
- Foucault M., *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Einaudi, Torino, 1976.
- Foucault M., *Il corpo, luogo di utopia*, Nottetempo, Roma, 2008.
- Floridi L., *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina, Milano, 2017.
- Gadamer H.G., *Wahrheit und Methode. Grundzüge der philosophischen Hermeneutik*, Mohr, Tübingen 1960; trad. it. *Verità e metodo. Lineamenti di un'ermeneutica filosofica*, Bompiani, Milano, 2000.
- Griffero T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari, 2010.
- Guerra G., *Practicing Pragmatism: Richard Shusterman's Unbound Philosophy*, "Journal of Aesthetic Education", vol. 36, n. 4, 2002.
- Harari Y.N., *Homo Deus. Breve storia sul futuro*, trad. it., Bompiani, Milano, 2017.
- Han B.-C., *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, Nottetempo, Milano, 2016.
- Heidegger M., *Die Frage nach der Technik*, in *Vorträge und Aufsätze*, Klostermann, Frankfurt am Main 1954; trad. it. *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*, Mursia Editore, Milano, 1976.
- Huhtamo E., *Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen*, "ICONICS: International Studies of Modern Image", The Japan Society of Image Arts and Sciences, Tokyo, vol. VII, 2004.
- Kobert E., *La sesta estinzione. Una storia innaturale*, Neri Pozza, Venezia, 2014.
- Jauss H.R., *Breve apologia dell'esperienza estetica*, Mimesis, Sesto San Giovanni (MI), 2011.
- Johnston J.S., *Reflections on Richard Shusterman's Dewey*, "Journal of Aesthetic Education", vol. 38, n. 4, inverno 2004.
- Iaconesi, *Data is an Opinion la spettacolarizzazione dell'informazione*, "Proceedings of the Conference Infografica e Infoestetica", 2017.
- Iaconesi S., *I Dati sono lavoro? Anche no. I dati sono esistenza*, "Medium", 31 luglio 2018: <https://bit.ly/40qaUI2>.
- Iaconesi S., Persico O., *La cura*, Codice, Torino, 2016.
- Iaconesi S., Persico O., *Angel F. Diario di una intelligenza artificiale*, Castelvecchi, Roma, 1993.
- Iaconesi S., Persico O., *Incuria. Una lettera d'amore per Roma*, Luca Sossella editore, Roma, 2021.
- Iaconesi S., *Il terzo infoscape*, in Arcagni S. (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma, 2015.
- Iaconesi S., *I principi del Nuovo abitare*, "Medium", 5 giugno 2021: <https://bit.ly/3A4061b>.

- McLuhnan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, The New American Library, New York, 1964.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002.
- Manovich L., *Software Takes Command*, Bloomsbury, Londra, 2013.
- Mazali T., *Ex-peau-sition. Il corpo ri-scritto nelle performance tecno corporee*, Guerini, Milano 2007.
- Montani P., *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo*, Laterza, Roma-Bari, 2010.
- Montani P, Cecchi D., Feyles M., *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 2018.
- Mullis, E.C., *Book Review: Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness*, "Journal of Aesthetic Education", vol. 45, n. 1, 2011.
- Mumford L., *Tecnica e cultura*, Il Saggiatore, Milano, 2005.
- Ortoleva P., *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano, 2009.
- Pagliarini L., *Il pianeta mente*, Edizioni Planet Mind, Roma, 2022.
- Pagliarini L., *Polymorphic intelligence*, "Artificial Life and Robotics", vol. 12, n. 1, 2008.
- Pariser, *Il filtro*, Il Saggiatore editore, Milano 20122019.
- Parisi F., *La tecnologia che siamo*, Codice, Torino, 2022.
- Perniola M., *L'estetica contemporanea*, Il Mulino, Bologna, 2011.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositive*, Einaudi, Torino, 2016.
- Postman N., *Ecologia dei media. L'insegnamento come attività conservatrice*, trad. it., Armando, Roma 1983.
- Rossi E.G., *Mind the gap. La vita tra bioarte, arte ecologica e post internet*, postmedia books, Milano, 2020.
- Shusterman R., *Estetica pragmatista*, Aesthetica, Palermo, 2010.
- Shusterman R., *Somaesthetics and the Ends of Art*, in Seel G. (ed.), *End of Art. Endings in Art.*, Schwabe, Basilea, 2006.
- Shusterman R., *Ethics, Aesthetics, and the Art of Living: Pragmatism and Somaesthetics*, "Journal of Learning and Curriculum Development", vol. 2, 2003.
- Shusterman R., *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*, "Journal of Aesthetics and Art", vol. 57, 1999.
- Shusterman R., *The End of Aesthetic Experience*, "Journal of Aesthetics and Art Criticism", vol. 55, n. 1, inverno 1997.
- Soja E., *Postmodern Geographies*, Verso, Londra-New York, 1989.
- Spinoza B., *Opere*, a cura di F. Mignini, O. Proietti, Mondadori, Milano 2007.
- Valery P., *De la musique avant toute chose*, Éditions du Tambourinaire, Parigi, 1928.
- Toffler A., *La Terza Ondata*, Sperling & Kupfer, Milano, 1989.
- Tolve A., *Ubiquità. Arte e critica d'arte nell'epoca del policentrismo planetario*, Quodlibet, Macerata, 2013.
- Tuan Y.-F., *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes and Values*, Prentice-Hall, New York, 1974.

L'architettura del sensibile: Tecnoestetica e performatività in *Crimes of the Future* (1970-2022)

di Carlo Comanducci

Abstract

The latest film by David Cronenberg (*Crimes of the Future*, 2022) restages his second film after more than fifty years and, (almost) closing a circle, returns to some of the recurring themes of his filmography: the relation between architecture and sensory space, evolution and design, organ and performance, mediation and reality. Tenser (Viggo Mortensen) is an artist who uses his own body as support and medium. Art work and artistic process are, for him, literally organic, but at the same time hypermediated: in Cronenberg's "pharmacopornographic" modernity, both inner and outer space are modelled indistinctly by biochemical mutations and spectacular gestures. The transformative power of information, the screen, and the machine becomes then formative of what bodies are to begin with, following an instrumental logic and a posthuman aesthetics that, at once ambiguously promise a future and frame it as a foreign body and an object of horror.

«Long live the new flesh!»

Da oltre cinquant'anni, il cinema di David Cronenberg analizza i rapporti fra corpo e tecnica e osserva come la loro relazione diventi sempre più centrale al funzionamento del capitalismo contemporaneo e come i confini che li definiscono reciprocamente si confondano.

Cronenberg, sotto questo aspetto, è vicino ad alcuni dei principi chiave dell'epistemologia anti-essenzialista, per la quale il corpo umano, maschile, bianco, occidentale e etero-normativo, cessa di essere la misura invariabile del mondo per riscoprirsi come corpo tra corpi molteplici e si presenta non come un oggetto finito composto da qualità stabili e formato da attitudini più o meno innate, ma come un campo di tensioni storiche ed economiche, relazionali ed ecologiche, gestuali e tecnologiche, in costante mutamento.

Dal punto di vista di questa de/costruzione del corpo moderno, la tecnica a sua volta cessa di essere la semplice sfera degli strumenti esterni e separati dal corpo, concepita secondo un dualismo natura/cultura, per diventare l'insieme di tutti i discorsi, di tutte le pratiche ed i gesti, di tutti i dispositivi, gli utensili e le macchine, di tutti i media e di tutte le sostanze che definiscono e ridefiniscono la formazione, la conoscenza e la vita comune dei corpi.

Si passa dall'idea di un corpo descritto attraverso una serie di caratteristiche essenziali e disposizioni di comportamento, a quella di corpo come combinazione di forze e di operazioni di potere. Una descrizione basata su aggettivi e proprietà, spesso parte di sistemi binari (corpo maschio/femmina, bianco/nero, umano/animale, biologico/sociale, criminale/legittimo), è sospesa, polemicamente, attraverso una descrizione basata su verbi e relazioni: corpo «sessualizzato», classificato secondo una tassonomia sesso-genere riduttiva e sottomessa all'imperativo della riproduzione sociale, iscritto in un sistema discriminatorio di razze, etnie, gruppi sociali e frontiere nazionali, umanizzato e disumanizzato, naturalizzato e disciplinato, criminalizzato e escluso da forme di supporto collettivo, oppure riconosciuto «valido» e degno di sostegno o di fama.

Questo gesto epistemologico che restituisce il corpo alla sua complessità e allo stesso tempo non permette di pensarlo come precedente e separato dal suo governo è il prodotto retrospettivo di vari movimenti di lotta e di varie tendenze del pensiero critico novecentesco e della loro complessa interazione – dalla teoria del biopotere a quella della performatività, dalla teoria anti-coloniale a quella femminista, queer, e transfemminista, dal marxismo classico all'anticapitalismo contemporaneo, dall'anarchia storica allo Zapatismo, dall'altermondialismo all'ecologia radicale. Globalmente, la nuova politica anti-essenzialista del corpo si può immaginare come una serie di tentativi di comprendere e liberare il corpo moderno,



Figura 1 – David Cronenberg, Videodrome (1983) – 01:12:02

oggetto della biopolitica e del biopotere descritti da Michel Foucault, e inventato in varie forme dalle discipline e dalle tecniche del corpo a partire dalla fine del secolo XIX – dalla fisiologia, dalla scienza della fatica e dell'organizzazione industriale del lavoro, dalle discipline mediche e biologiche, dalle tecniche di polizia,

di classificazione e di sfruttamento, dalla sociologia, dai mezzi di comunicazione e dal paradigma della merce, non senza il supporto delle nuove tecniche fotografiche e dall'immagine in movimento. In questo senso, il corpo cinematografico e, più in generale, il corpo mediato dall'immagine (medica, spettacolare, poliziesca) è al centro della rivoluzione moderna e diventa un luogo fondamentale, come suggerisce Giorgio Agamben (1996), per comprendere l'alienazione ed il controllo dei gesti e per pensare e cercare di destituire le forme attuali del biopotere.

L'immagine forse più riconoscibile del cinema di Cronenberg, lo schermo della televisione di Max Renn in *Videodrome* (1983) – mutato in bocca che bacia e inghiotte, in pelle sensibile e in mano armata di pistola, né semplice strumento, né corpo naturale – è l'emblema dell'interesse del cineasta, e dell'intero genere *body horror* che ha contribuito a fondare, per la fusione tra corpo e strumento, schermo e organo, intesa come il nodo centrale della violenza contemporanea. Attraverso una fascinazione per il costruito ed il mutevole, Cronenberg, come Donna Haraway (1991), vuole immaginare delle alternative alla dominazione strumentale dell'uomo e dell'ambiente operata dalla modernità capitalista. La loro critica di questa dominazione non guarda ad un passato idealizzato, ad un mondo nobile e pre-capitalista opposto al mondo della tecnica imperialista – è il caso del tipo di fantasy inaugurato da William Morris e J. R. R. Tolkien (Blanc, 2019) – ma ad un mondo post-moderno che attraversa la modernità, come le frattaglie che nel film di Cronenberg attraversano, rompendolo, lo schermo del *Videodrome* in cui sono cresciute.

«Everyone wants to be a performance artist these days»: il corpo come medium e architettura

Saul Tenser (Viggo Mortensen), il protagonista di *Crimes of the Future* (2022), è un artista che usa il suo stesso corpo come supporto e come mezzo artistico: nel suo ventre crescono nuovi organi, che lui stimola, nutre, sopporta, e porta a maturazione, per poi estrarli, farli tatuare dalla sua assistente Caprice (Léa Seydoux), ed esporli al pubblico durante operazioni chirurgiche presentate come arte performativa.

Tenser è, alla stregua di Renn in *Videodrome*, una rappresentazione di Cronenberg, o meglio la figura della sua implicazione nel film (cfr. Bersani e Dutoit, 1997), e *Crimes* è chiaramente una ricapitolazione dell'intera filmografia del regista canadese. La *body art* praticata dal personaggio combina infatti diverse influenze che sono parte della vasta genealogia dell'opera di Cronenberg.

Idee centrali in essa, ibrido di William Burroughs e Marshall McLuhan, sono quelle del mutamento incontrollato del corpo e della sessualizzazione ed estensione protesica di ogni suo organo, che Cronenberg aveva già affrontato in *Shivers*



Figura 2 – Richard Avedon, «Andy Warhol, Artist», New York City, 20 agosto 1969. Stampa fotografica, gelatina ai sali d'argento.

(Fonte: <https://www.liveauctioneers.com/news/top-news/art-design/overexposed-avedon-photo-of-warhol-scarred-torso-in-june-18-auction/>)

Dopo l'attacco da parte di Valerie Solanas il 3 giugno 1968 e la difficile chirurgia d'urgenza, Andy Warhol, lui che anche nell'intimo non amava mostrarsi nudo (Rouvalis, 2016), aveva fatto fotografare da Richard Avedon il suo torso segnato da cicatrici. Un primo aspetto della genealogia Warholiana dell'arte di Cronenberg e di Tenser è dunque la messa in scena di un corpo segnato come un quadro dal suo incontro con tecniche che lo trasformano violentemente: nel caso di Warhol l'arma da fuoco, la chirurgia, e la protesi di sostegno, nel caso di Tenser ormoni, strumenti chirurgici e macchine che gli permettono di mangiare e dormire (cfr. anche Shaviro, 1993). Un altro aspetto è la famosa definizione di pop art data da Warhol come l'arte di invertire gli spazi, definizione che Tenser realizza in modo fin troppo letterale – «pop is just taking the outside and putting it on the inside or taking the inside and putting it on the outside» (cfr. Sanchez, 2019).

(1975) e *Rabid* (1977), dove organismi parassiti cresciuti all'interno del corpo umano creano una nuova sessualità più «mobile» e «plastica» (Giddens, 1992) e, con essa, un nuovo mondo. «No organ is constant as regards either function or position ... sex organs sprout anywhere» (Burroughs, 2010): in *Naked Lunch*, che Cronenberg ha adattato al cinema nel 1991, Burroughs aveva già presentato organi e sessualità come puri mezzi separati dal loro fine originale, trasportandoli così da una sfera di funzioni «naturali» verso una dimensione certo sanguinolenta, ma radicalmente tecnica e politica.

Altra influenza è quella di Andy Warhol, già stabilita con la serie *Death and Disasters* (1962-1963) che aveva in parte ispirato *Atrocity Exhibition* e *Crash* di J. G. Ballard (Hardin, 2002), anch'esso poi adattato da Cronenberg, e che diventa in *Crimes* ancora più chiara.



Figura 3 – David Cronenberg, *Crimes of the Future* (2022). 00:26:54

La stessa idea di un attraversamento della frontiera interno-esterno comanda i tatuaggi di Caprice, le esibizioni di Tenser, l'Inner Beauty Pageant sponsorizzato dal nuovo Bureau di controllo degli organi mutanti e l'autopsia-spettacolo del piccolo Brecken, presentata come un'esegesi testuale. La donna (Lihl Kornowski) che ha partorito Brecken, il quale pare aver sviluppato un nuovo sistema digestivo capace di digerire la plastica, lo descrive con freddezza ed orrore, dicendo proprio che esplorando l'interno del suo corpo troveranno lo spazio esterno («*outer space*»). La scienza anatomica inventa l'interiorità come uno spazio organizzato e l'interno del corpo moderno diventa così allo stesso tempo un'architettura e «un museo, uno spazio di esibizione che può essere visitato» (Preciado, 2020).

La questione dello spazio è uno dei collegamenti più interessanti tra l'ultimo film di Cronenberg e il suo secondo, che porta lo stesso titolo (1970). Come nel film precedente, *Stereo* (1969), dove la manipolazione dello «spazio dell'esperienza» era al centro degli esperimenti psichici e sessuali del gruppo di pazienti guidati dal dottor Tripod, anche nel primo *Crimes* i personaggi si muovono in relazione a spazi architettonici che si traducono immediatamente in nuove architetture biologiche e sociali.

Le sfere che vediamo in una scena del film, spiega Tripod, attraverso la loro stessa superficie riflettente, provocano una nuova sessualità che definisce una nuova specie umana dotata di un sistema di riproduzione assolutamente innovativo. Sono delle «bolle TV» mediatiche, architettoniche e sessuali, come sarà poi Videodrome.

Nel primo come nel secondo *Crimes* il biopotere è rappresentato come una



Figura 4 – David Cronenberg, *Crimes of the Future* (1970). 00:42:14

architettura del vivente, collegata da un lato ad una espansione del campo del design al corpo umano e, dall'altro, all'idea dell'evoluzione come forma di resistenza contro le strutture «organiche» dello Stato. In entrambi i film troviamo allora una nuova generazione mutante, portatrice sana di un futuro che, per chiunque altro, è una malattia mortale. *Crimes 2022* presenta l'alternativa tra un mondo capitalista insostenibile e un futuro possibile, ma postumano, nei termini di un'alternativa, interna al corpo e che lo trasforma, tra due sistemi di nutrimento mutuamente esclusivi. La rivoluzione nell'era biopolitica si presenta come una rivoluzione del corpo vivente.

Un po' come il corpo di Warhol, un po' come quelli di Tenser, di Tripod e di Renn, aumentato dai farmaci e trasformato dai mezzi di comunicazione, a cavallo tra architettura organica e un palinsesto di piaceri di sempre nuova natura, troviamo il corpo «farmacopornografico» che il teorico transfemminista Paul Beatriz Preciado ha preso come paradigma del biopotere nell'era della guerra fredda: quello di Hugh Hefner, il fondatore e il modello di soggettività al centro dell'universo di *Playboy*.

Il letto girevole di Hefner può essere considerato come un dispositivo mediatico e architettonico, filmico e corporale, sessuale e lavorativo, di confinamento e di disseminazione, che non solo combina tutti questi ambiti nella creazione di un nuovo ideale di corpo eteronormativo «radicale» (Preciado, 2010), ma, come Cronenberg, ne fa collassare le frontiere. In una *mise en abyme* delle forze di potere che regolano il mondo attuale, sul letto girevole non c'è gesto che non sia scatenato.



Figura 5 – John G. Zimmerman, «Hugh Hefner Working in Bed», Chicago, 1973. Foto a colori.
Fonte: <https://gagosian.com/quarterly/2020/12/04/interview-pathologically-optimistic-paul-b-preciado/>

to da sostanze chimiche e che allo stesso tempo non sia concatenato a riti sociali molto rigidi, non c'è differenza possibile tra godimento sessuale e *business practice*, nessun confine netto tra sfera pubblica e privata, tra la sensazione corporea e la sua immagine mediata – quest'ultima era già, volendo, una fantasia del Marquis de Sade.

In *Pornotopia*, Preciado considera questo corpo composito come il principale prodotto del potere biopolitico contemporaneo, frutto dell'evoluzione tecnica e della società postfordista. Resta da vedere cosa sia cambiato rispetto a questo corpo «pornotopico» dopo un mezzo secolo di precarietà neoliberale, in un'era che, più che nei termini del consumo, si definisce in quelli della sopravvivenza e della gestione della scarsità. Nel frattempo, in Italia, il libro si può leggere anche come un'analisi di certi aspetti del «fenomeno Berlusconi» il quale, da questo punto di vista, ha saputo ricollocare nell'ambito dello spettacolo politico alcune delle tecniche Hefneriane di pornopotere del ventennio precedente.

Se nei due *Crimes* e in *Stereo* Cronenberg presenta l'architettura, interna o esterna, come un medium che determina i modi della riproduzione dei corpi, in *eXistenZ* (1999), film sul corpo narrato e agito all'interno di una realtà virtuale, pensa i nuovi media come un'architettura del sensibile. Quello che è in gioco in

entrambi i casi è il potere operativo delle strutture attraverso le quali i corpi sono formati. Se Preciado scrive che, secondo il modello di *Playboy*, per cambiare un uomo bisogna cambiarne l'appartamento e per cambiare i rapporti di genere bisogna agire sull'architettura (Preciado, 2019), Cronenberg sottolinea che lo stesso può essere fatto operando con macchine, bisturi, telecamere e sostanze sul corpo vivo. Con Tenser e le varie corporations che incombono sulla scena dell'arte performativa in *Crimes 2022*, il regista canadese suggerisce un nuovo, inquietante, significato di *interior design*.

«I'm here to register for the Inner Beauty Pageant»: breve conclusione su tecnocrazia e tecnoestetica

In Cronenberg, come in Burroughs, i *bureaux*, gli organi dello Stato, sono essi stessi organismi parassiti e l'evoluzione diventa un'insurrezione che questi organismi cercano di contenere, sopprimendola, classificandola, oppure promuovendola in forme addomesticate. Fin dall'inizio Tenser collabora come informatore della New Vice Unit della polizia, una sezione dedicata appunto ad investigare i nuovi crimini somatici che definiscono il futuro, sia allo staminale National Organ Registry, diretto da due personaggi che sono pedine fin nel nome, Wippet (Don McKellar) e Timlin (Kristen Stewart). L'Inner Beauty Pageant a cui Tenser si decide a partecipare, nonostante si dia arie di artista *engagé*, è una forma d'arte completamente compromessa. Nonostante ciò che professa, Tenser sembra allora più che altro un artista di regime, anche se di nuova generazione: può anche aver davvero «partorito» un futuro all'interno del suo stesso corpo, ma non sembra in grado di trasformare questa creazione organica-artistica in una pratica politica.

Alla fine dell'autopsia di Brecken, invece del nuovo sistema organico rivoluzionario, troviamo la collezione di organi tatuati e classificati che sono stati rimossi dal corpo di Tenser. Immediatamente dopo la performance, due agenti della LifeFormWare corporation uccidono il padre di Brecken, che è anche il leader del gruppo messianico-rivoluzionario che sperava, esponendo il corpo, di risvegliare le coscienze e mostrare la possibilità concreta di un futuro. Il film non è esplicito a riguardo, ma è lecito avere dei sospetti: il colpo di scena indica una collaborazione reazionaria molto stretta, anche se forse non interamente consapevole, tra la polizia che ha investigato il gruppo rivoluzionario, le *corporations* che hanno monitorato la mutazione e operato sul corpo di Brecken, l'Organ Registry che ha loro fornito gli organi che Tenser a sua volta gli aveva diligentemente consegnato, e il mondo dell'arte e dello spettacolo che rende l'intera operazione efficace attraverso una messa in scena.

Qui il film evoca la questione, importante e spesso discussa in relazione a teorici del postumanesimo come Haraway e Preciado, della differenza, all'interno di

questo pensiero, tra una una tecnocrazia e una tecnoestetica: cioè tra un uso disciplinare della tecnica, legato al controllo e all'intensificazione dello sfruttamento, e un suo uso trasformativo ed emancipatore rispetto alle norme corporali «naturalizzate» (cfr. Harding, 1998). La politica della nuova carne cambia radicalmente i termini in cui la questione è posta fino alla prima metà del novecento: non è più possibile né rifiutare la tecnica da una posizione umanista ed essenzialista, perché come abbiamo visto il corpo umano che si suppone naturale è già sempre il risultato di tecniche di umanizzazione e disumanizzazione, né risolvere il problema dicendo semplicemente che, nel rapporto tra corpo e tecnica, tutto dipende da come si fa uso di entrambi, perché le tecniche in larga misura creano e impongono i loro usi possibili e danno forma alle relazioni tra i corpi che possiamo immaginare e praticare. In altre parole, quella che Rancière chiama distribuzione del sensibile (Rancière, 1998), lo spazio percettivo e sensoriale, epistemologico e discorsivo, all'interno del quale agiamo e dunque l'orizzonte di ciò che è dicibile, visibile, fattibile, ha già una sua architettura di potere con la quale ci dobbiamo confrontare. Per tecnoestetica allora si può intendere non tanto la celebrazione della tecnica con gli strumenti dell'arte, come poteva essere per esempio il futurismo, né semplicemente un «uso creativo» delle tecniche all'interno di una logica spettacolare, come sono le performances di Tenser nel film, ma piuttosto un gesto di dissenso e dis-identificazione che riconfigura l'architettura del sensibile sospendendone il potere. Questo gesto non è qualcosa che il corpo fa, distinto da esso, ma il corpo stesso, inteso non più come un'architettura organica isolata ma come un soggetto performativo, inseparabile dalla comunità dei corpi e delle vite.

Il futuro si forma come una nuova maniera di fare corpo. Come il sistema digestivo di Bracken, esso esiste nella misura e secondo il modo in cui i corpi cambiano: evoluzione oppure design, politica oppure teleologia, e ciò è vero nei vari processi di antropogenesi, per ciascuna vita nella metamorfosi da bambino ad adulto, da organismo a ricordo, così come per l'insieme delle vite, umane e non, su questo pianeta da troppo tempo in mano a chi non ha gli strumenti che per gestirne la distruzione.

Bibliografia

- Agamben G., *Mezzi senza fine*, Bollati Boringhieri, Torino, 1996.
- Bersani L., Dutoit U., *Beauty's Light*, "October", vol. 82, 1997.
- Blanc W., *Winter is Coming: Une Brève Histoire Politique de la Fantasy*, Libertalia, Paris, 2019.
- Burroughs W., *Naked Lunch*, Harper, London, 2010.
- Giddens A. *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Stanford University Press, Stanford, 1992.
- Haraway D., *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.
- Hardin M., *Postmodernism's Desire for Simulated Death: Andy Warhol's Car Crashes, J. G. Ballard's Crash, and Don DeLillo's White Noise*, "Literature Interpretation Theory", vol. 13, n. 1, 2002.
- Harding J., *Sex Acts: Practices of Femininity and Masculinity*, Sage Publications, London, 1998.
- Preciado P. B., *Pornotopía: Arquitectura y Sexualidad en «Playboy» Durante la Guerra Fría*, Anagrama, Barcelona, 2010.
- Preciado P. B., *Ponotopia: An Essay on Playboy's Architecture and Biopolitics*, Zone Books, New York, 2019.
- Preciado P. B., *Pathologically Optimist*, "Gagosian Quarterly", inverno 2020: <https://bit.ly/41iEv0H>.
- Rancière J., *Le Partage du Sensible: Esthétique et Politique*, La Fabrique, Paris, 1998.
- Rouvalis C., *My Perfect, Imperfect Body*, "Caregie Magazine", autunno 2016: <https://bit.ly/3GStmeT>.
- de Sade D. A. F., *La Philosophie dans le Boudoir*, La Musardine, Paris, 2018.
- Shaviro S., *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.
- Sánchez M., *Andy Warhol Inside Out*, in De Salvo D. (a cura di), *Andy Warhol: From A to B and Back Again*, Yale University Press, New Haven, 2019.

Teatro in movimento. Appunti per una digitalizzazione della messa in scena

di Maria Benedetta Curi

Abstract

This contribution proposes a path of reflection in three “acts” on the meaning of the “theatre” experience, in order to reconsider what is at stake even more for our present time: the first act invites us to take an aesthetical point of view, thanks to some philosophers of the last century who approached the theatrical paradigm within a movement of renewal of thought; in the second act, the perspectives acquired will be placed in resonance with the testimony of two avant-garde artists, such as James Brook and Antonin Artaud, so as to illuminate the common characteristics of their innovative and original proposals; The third act concludes the path with an outlook on the potentialities of this reality thanks to digital experience, as a dimension of empowerment, and not of diminution, through certain techniques (e.g. motion capture) which, besides preserving the beating heart of the theatrical action, seem to be able to amplify its possibilities of communication and involvement, and of putting our communitarian thinking and acting into motion.

Ma il vero teatro, in quanto si muove e in quanto si avvale di strumenti visivi, continua ad agitare ombre in cui la vita non ha cessato di sussultare.
(Antonin Artaud, 2000)

Preludio

Il significato originario del teatro [...] è che il teatro era un gioco sociale [*ein soziales Spiel*], un gioco di tutti per tutti [*ein Spiel Aller für Alle*]. Un gioco in cui tutti sono coinvolti, partecipanti e spettatori. [...] Il pubblico è, per così dire, il creatore dell'arte teatrale. [...] Nel teatro c'è sempre una comunità sociale. Questo punto non deve essere trascurato dagli studi teatrali. (Hermann, 1981, p. 19)

Così scriveva nel 1920 Max Hermann (1865-1942), storico tedesco considerato il fondatore di una Scienza del Teatro, in un momento storico della cultura europea che si trova ad assistere alla coraggiosa fondazione di *nuovi pensieri* germogliati tra le macerie della Prima Guerra Mondiale (Coda, Curi, Donà, Maspero, 2021, glossa 4, p. 94).

Di questo gioco, o meglio “spettacolo” sociale – apprendo subito l’alone semantico del termine tedesco¹ – vogliamo trattare, procedendo a ritmo di un canovaccio che inizia con un’ambientazione filosofica, con l’entrare in scena di alcune figure protagoniste che possono farsi portavoce di un’*estetica* sintonica con questa tematica; si intermezza con un cambio di scena che interpella alcuni protagonisti dell’arte teatrale contemporanea; arriva al finale con un’ultima ambientazione che desidera illuminare squarci di riflessione sull’attualità e sulle condizioni per il futuro di un’arte che è veramente se stessa quando riesce a interpretare in pienezza, con originalità di visione e strumentazione, tutto il *dramma* esistenziale del suo tempo.

La metodologia *performativa* così all’opera desidera lasciar vedere-e-sperimentare di atto in atto ciò di cui si sta parlando, facendo memoria di quel vedere coinvolgente che accomuna gli albori tanto del *theatron* quanto del *theorein*² filosofico.

Atto I. Pensiero in movimento

Quello che accade in ambito filosofico può esemplarmente dar voce al grande cambiamento che un secolo fa ha cominciato a interessare la nostra scena culturale: l’inizio di un cambiamento paradigmatico e radicale che rimane fino ad oggi attuale e decisivo, provocato dai due eventi bellici mondiali. Con la messa in crisi di una ragione assoluta e totalizzante, culmine della modernità, frantumata dalle grida di quell’uomo che provato fino alla morte si è riscoperto libero al di là delle logiche di sistema, si assiste ad una *dinamizzazione* dello scenario filosofico. Da una prospettiva statica e solitaria di pensiero, autrice di una metafisica di essenze astratte, mute e senza tempo, accade qualcosa. I riflettori vengono improvvisamente puntati su ciò che non poteva ancora essere notato e sperimentato in precedenza: al centro della scena ritroviamo l’esperienza del *tempo*, dell’*alterità*, della *parola*, della *persona* e della *comunità*. Un pensare, tanto più potente quanto capace di *abbandonarsi* all’*A/altro*, può così ricominciare rimettendo al centro la *persona* e la *relazione*, aprendosi al *dialogo* e mettendosi *in movimento* per compiere dei passi nuovi in un

¹ Il termine e il verbo *Spiel/spielen* compaiono nella lingua tedesca tra l’VIII e l’XI nel periodo dell’*Althochdeutsch*, per significare il “movimento leggero” della danza, e in particolare del danzare insieme abbracciati tipico di tutte le culture antiche. Da questa matrice originaria, l’alone semantico del termine, come il *Play/to play* inglesi, si è esteso comprendendo l’interpretare, il suonare, il recitare e il giocare. Cfr. ZELLER, 1974, pp. 105-116. Segnalo inoltre: HUIZINGA, 1938; RAHNER, 2016 [1949]; FINK, 1960; MOLTSMANN, 1971. E i recenti: WACHTER 2006; HEIDEMANN, 2011.

² L’etimologia del termine ci rimanda al sostantivo *thé*, che significa “vista”, in senso sia attivo (l’azione del vedere) sia passivo (ciò che viene visto), e al verbo *theáomai*, che nella sua forma media indica un particolare modo di visione partecipata con meraviglia, «guardare a bocca aperta», con meraviglia, in uno stato di coscienza assorto, aperto e contemplativo», cfr. TONELLI, 2015, p. 73; quella stessa meraviglia che secondo Aristotele è l’origine del *theoréin* filosofico (*Metafisica*, A, 2, 982b).

*cammino*³ condiviso. Questa svolta *etica* di un filosofare fondato sui principi dell'azione e della comunicazione morali (cfr. Habermas, 1985; Otto-Apel, 1992), in alcuni autori comincia a mostrare fin da subito un'eccedenza e un approfondimento che dall'ambito dell'etica sembra svalicare in quello che in epoca moderna è stato nominato l'ambito dell'estetica (cfr. Amoroso, 1993; Modica, 2002): la centralità della parola, e del paradigma verbale e dialogico, chiama ad un ulteriore approfondimento aprendo scenari inauditi. Per dirlo con parole evocatrici:

Il profondo non è fondamento, né abisso; è dramma, lacerazione e in quanto tale sorgente. [...] L'assunzione della sorgente è lacerante, perché la sorgente stessa è in sé dramma: in sé separazione da sé, divisione, deviazione, vibrazione, spinta, getto, eiezione, radiazione. Rivolgersi alla sorgente significa ripetere il dramma: lacerante conflitto delle anime e l'anima stessa come lacerazione. (Zanardi, 2017, p. 110)⁴

Un passaggio che suggerisce come il filosofare che desidera riattingere al fondamento, e riconciliarsi con la sorgente generativa della vita, sia chiamato a spingersi in una profondità tale per cui la drammaticità dell'esistenza possa venire interpretata in tutto il suo splendore di luci, ombre e vibrazioni primordiali. Nella scena filosofica arriva così il momento di scandagliare il "prima" e il "dopo" della parola, al cuore della sua pulsazione originaria, allargando ancora di più le capacità relazionali e di comunicazione del filosofare: ascoltare grida, vibrazioni sonore, illuminare gesti, far brillare i colori, in una dinamizzazione e in un movimento crescente che comincia a segnare coreografie e liturgie corali. Pausa: ascoltare il silenzio, comunicare con gli sguardi, sacrificare la parola nell'umiltà di un gesto.

Per realizzare questo, il filosofare stringe alleanza con l'esperienza artistica in generale, e in particolare modo con alcune arti. Il paradigma "etico" ulteriormente dinamizzato trova così possibilità di una *drammatizzazione* culminando nel paradigma "estetico" della danza, del coro, del teatro. Ed è a questo punto che rientra in scena quanto anticipato nell'ouverture: in quello *spettacolo sociale* [*Soziales Spiel*], filosofia e scienza del teatro nell'epoca contemporanea si ritrovano vicine. Tra gli autori che segnano questo passo, il filosofo tedesco Franz Rosenzweig (1986-1929), considerato uno dei fondatori della filosofia dialogica (cfr. Curi, 2017), nata in ambito cristiano ed ebraico (Rosenzweig, 1991), il quale propone nella sua opera principale pubblicata nel 1921, *La stella della redenzione*, un cammino di rinnovamento del pensare, secondo una regia che si apre con un grido (I parte), passa attraverso l'esperienza del dialogo autentico (II parte) e propone un'*estetica applicata*

³ Si evidenziano in corsivo alcune parole chiave di alcune correnti della filosofia novecentesca (CODA, CURI, DONÀ, MASPERO, 2021, glossa 4, pp. 94-96).

⁴ Cfr. la descrizione del tragico in Pareyson, 1995, p. 478. Per un approfondimento rimando al mio *Nel dramma dell'essere. Opera in tre atti di Luigi Pareyson*, in corso di pubblicazione per la rivista "Il pensare".

alla vita della comunità (III parte), culminante nell'arte più integrale e relazionale: *das Volksspiel* (teatro popolare) (Rosenzweig, 2004). L'Autore, estimatore di dramaturghi d'avanguardia come Goethe, Schiller, Wagner, arriva a parlare di teatro o interpretazione popolare, quando l'arte abbandona la sua purezza e separatezza ideale, che divide anche le arti stesse, per divenire accadimento salvifico da vivere tra fratelli riuniti che camminano, danzano e si guardano (Rosenzweig, 2004, p. 382) «alla luce del volto di Dio» (Rosenzweig, 2004, p. 380). Il paradigma teatrale, col suo strumentario coreutico e corale, ritorna chiave nell'ulteriore crisi avvenuta con la Seconda Guerra Mondiale, tra le macerie di una ragione caduta ancora nel fascino del potere, convinta di potersi autofondare, e per questo richiamata a prendere sul serio fino in fondo il dramma del fondamento. Ispirato da Rosenzweig, il filosofo e teologo, svizzero Hans Urs von Balthasar (1905-1985), studioso e appassionato di letteratura, quanto esperto conoscitore dell'arte teatrale, nel tentativo possente di fornire nuove categorie all'estetica⁵ propone nei cinque volumi della sua *Theodrammatik* un'estetica drammatica (Balthasar, 1980) in cui lo strumentario del teatro diventa fondamentale per riuscire, non solo a narrare, ma anche ad agire quell'unico *Spiel pericoreutico*⁶ umano-divino a cui tutti abbiamo parte: «Dio ha ormai per sempre inserito la drammatica dell'esistenza sul teatro del mondo nel suo tutt'altro gioco che vorrebbe e vuole giocare anche sulla nostra scena dove noi ci agitiamo. È un gioco nel Gioco⁷ [*Spiel*]: il nostro gioco [*Spiel*] gioca nel Suo Gioco [*Spiel*]» (Balthasar, 1980, p. 24)⁸. In risposta all'interpretazione di Balthasar, anche il filosofo e teologo tedesco Klaus Hemmerle (1929-1994), scrive una lettera di auguri per il settantesimo compleanno di Balthasar, tracciando la trama della sua opera nella chiave dello *Spiel*. La domanda fondamentale di una nuova ontologia suona adesso in questo modo: «Perché c'è il *gioco (Spiel)* e non piuttosto il non-*gioco (Nicht-Spiel)*? Perché lo giochiamo, perché

⁵ Riporto il passo: «chi dice “estetica”, e intende con accento preferenziale l'atto della percezione o il suo oggetto “bello” e “glorioso”, resta fermo a una situazione statica che non è all'altezza del fenomeno. L'estetica deve buttarsi via e incamminarsi alla ricerca di nuove categorie».

⁶ Dal greco *perichoréo*, il termine, secondo alcune interpretazioni, esprime il movimento dell'inabitazione reciproca e del danzare intorno in cerchio, tradotto poi in tedesco con *Spiel*. Già noto alla filosofia greca, il lemma è stato assunto nella teologia dei Padri della Chiesa per esprimere la mutua interiorità nella distinzione della natura umana e divina in Cristo, e la relazione tra le tre Persone della Trinità. L'importanza di questo ritmo in chiave interreligiosa è stata messa in luce dal teologo Raimond Panikkar (2012). Entriamo in un campo molto fertile anche per un incontro tra sapienze e pratiche teatrali interculturali.

⁷ Manteniamo la scelta di traduzione dell'edizione italiana, con l'apertura semantica di cui abbiamo parlato all'inizio.

⁸ Come in Rosenzweig, questo *dramma* si apre con un grido: il grido del Figlio di Dio sulla croce (BALTHASAR, 1980, p. 25). Di una *drammatica della performance*, piuttosto che di una drammatica della rappresentazione, che fa dell'autorità e inviolabilità del testo il proprio cardine, parla Bergamaschi (2014). Sul grido come parola primordiale e origine dell'“opera” del mondo, cfr. anche Severino (1985, pp. 47-49): «Il grido indica il divenire del mondo, lo esprime, ne è lo specchio come il tuono è lo specchio del lampo. È la parola primordiale. Ma anche ambigua».

non possiamo fare a meno di giocare eppure siamo posti in stato di libertà rispetto al gioco e nel gioco?» (Hemmerle, 2022, p. 117).

A poca distanza, nel 1977, esce il saggio *L'attualità del bello*, del filosofo Hans Georg Gadamer (1900-2002), il quale descrive lo *Spiel*, come «automovimento che tramite il proprio movimento non tende ad uno scopo o a una meta, ma solo al movimento come movimento, che sembra un fenomeno di eccedenza di autorappresentazione del vivente – che richiede sempre un giocare e cooperare insieme (*mitspielen*)» (Gadamer, 2022, pp. 24-25), riconoscendo in esso i termini di una semantica e sintattica dell'*opera* in generale, comune a tutte le arti. Allo stesso tempo egli sembra riconoscere nell'arte teatrale contemporanea una particolare fase della dinamica ludica in atto, che richiede di prendere coscienza di ciò che sta avvenendo (Gadamer, 2022, p. 108). Il teatro, infatti,

... è divenuto più spirituale di quanto non fosse mai stato all'epoca in cui la scena era come una camera ottica. In ciò è insita una immediatezza che altrimenti ben di rado è concessa alla nostra esistenza, estremamente specializzata e distorta da mille mediazioni. Che noi qui come comunità portiamo a compimento l'immediatezza di ciò che noi siamo, e di ciò che ci occupa, del ripetuto scambio tra attore e spettatore, mi sembra che sia un'autentica esperienza della perenne festività del teatro. «Al di sopra di noi gioca (*Spiel*) l'angelo» (Rilke). (Gadamer, 2022, p. 109)

A conclusione di questo primo atto, la ricerca della studiosa Erika Fischer-Lichte, giunge a supporto suggerendoci di parlare nei termini di una *estetica del performativo*. Nel suo *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte* (Fischer-Lichte, 2014), costruito in dialogo con Max Hermann, tra gli aspetti caratterizzanti un'estetica della performance, ritroviamo centrale la dinamica di oscillazione liminale che coinvolge la coppia estetico-non estetico, così come altre coppie dicotomiche che per la cultura occidentale sono centrali fin dall'antichità. «Questi spettacoli – infatti – rappresentano proprio per questo una sfida: richiedono di ripensare dalle fondamenta il rapporto tra etico ed estetico e di concettualizzarlo in modo radicalmente nuovo» (Fischer-Lichte, 2014, p. 296). Si tratta di richiamare il pensare all'azione buona e bella e condivisa, o per dirla con Antonin Artaud, di lavorare per una *cultura in azione* (Artaud, 2000), per una *metafisica in atto*: «Metafisica in atto: fare la metafisica del linguaggio, dei gesti, degli atteggiamenti, della scenografia, della musica dal punto di vista teatrale, significa, mi sembra, considerarli in rapporto a tutti i modi in cui possono entrare in contatto col tempo e con il movimento» (Artaud, 2000, p. 171). Con questa battuta comincia il secondo atto. Cambio di scena, escono i nostri esperti filosofi, il movimento dello *Spiel* prosegue lasciando spazio a due protagonisti rivoluzionari e dinamizzatori dell'arte teatrale, a cominciare proprio dal drammaturgo e regista francese⁹.

⁹ In questa sede, per limiti di spazio, non possiamo considerare anche artisti come Stanislavskij e Grotowski.

Atto II. Teatro in movimento

Il linguaggio teatrale deve essere in grado non di precisare i pensieri ma di *far pensare* [...]. Lo scopo del teatro non è risolvere conflitti sociali e psicologici ma di esprimere obiettivamente verità segrete, di mettere in luce con gesti attivi¹⁰ quella parte di verità sepolta sotto le forme nei loro incontri con il divenire. Fare questo, [...] equivale a restituire al teatro la sua destinazione di origine, a riconsiderarlo nel suo aspetto metafisico e religioso, a riconciliarlo con l'universo. (Artaud, 2000, pp. 186-187)

La portata innovatrice di Antonin Artaud (1896-1948) è stata del tutto avvalorata in filosofia da un autore come Jaques Derrida, il quale ritrovò in lui la teoria, e la pratica, di un teatro sacro, politico, della prossimità (Derrida, 2002, pp. 299-331), capace di risvegliare a quel movimento originario scardinante e drammatico, pre-concettuale e pre-verbale, che anima quel *Jeu* (Derrida, 2002, p. 375)¹¹ della *Differance*, che è il gioco della vita (Derrida, 2002, p. 323).

Può riuscire in questo arduo compito solo quel teatro *crudele*, che in ogni spettacolo circonda il pubblico e «condanna noi, e con noi lo stato di cose nel quale viviamo, e che deve essere distrutto con diligenza e malvagità, su tutti i piani e a tutti i livelli dove intralcia il libero esercizio del pensiero» (Artaud, 2000, p. 164), operando in maniera alchemica una ricomposizione del *dramma essenziale*, che contiene, in forma insieme molteplice e unitaria, i principi essenziali di ogni dramma (Artaud, 2000, p. 167), attraverso l'*energia del gesto compiuto* (Artaud, 2000, p. 197). «In questo teatro ogni creazione viene dalla scena, trova la sua traduzione e le sue origini in un impulso psichico segreto che è la Parola prima delle parole» (Artaud, 2000, p. 176). Il teatro diviene così quel *Doppio* che non è un'ombra inerme e sbiadita della nostra quotidianità, ma la realtà stessa nella sua essenza più autentica e primigenia (Artaud, 2000, pp. 13-14).

Non ci proponiamo, come stato fatto finora, come è sempre stato richiesto al teatro, di dare l'illusione di ciò che non è; ma al contrario, di fare apparire agli sguardi un certo numero di scene, di immagini indistruttibili, incontestabili, che parlino direttamente allo spirito. [...] Verso questo teatro ideale noi stessi procediamo come ciechi. (Artaud, 2000, pp. 13-14)

Scorrendo nel tempo e nello spazio della scena, sul terreno preparato da Artaud

¹⁰ Cfr. ARTAUD, 2000, p. 133: «Il teatro, che non consiste nulla, ma che si serve di tutti linguaggi – gesti suoni parole luce grida – nasce proprio nel momento in cui lo spirito per manifestarsi ha bisogno di un linguaggio. Per il teatro come la cultura, ciò che conta è dare un nome alle ombre e guidarle».

¹¹ Riporto il passo: «Il gioco è l'infrazione della presenza. [...] Il gioco è sempre gioco d'assenza e di presenza, ma se lo si vuole pensare radicalmente occorre pensarlo prima dell'alternativa tra la presenza e l'assenza: occorre pensare l'essere come presenza o assenza a partire dalla possibilità del gioco e non viceversa».

(Brook, 2016, p. 38), la sfida di un nuovo teatro viene portata avanti da Peter Brook (1925-2022). Attento interprete di Shakespeare, Brook trova nel maestro della drammaturgia un alleato sempre attuale per cooperare ad un teatro *in movimento*: «credo che le opere di Shakespeare, ingannevolmente racchiuse tra copertine rigide, siano in realtà dei grossi insetti all'interno dei quali ve ne sono di più piccoli e che, quando gli adulti vanno a dormire, iniziano a muoversi» (Brook, 2016, p. 77).

Oltre a *Il punto in movimento* (1947-1984), altri scritti mettono ben in scena la visione teatrale di Brook, a partire dai titoli stessi, come *Lo spazio vuoto* (1968) e *La porta aperta* (1993). Grazie anche al confronto con pratiche teatrali di altri paesi, Brook arriva a parlare di un teatro agito come *spazio vuoto* in cui si intessono in unità le frammentazioni della nostra cultura, e di conseguenza i diversi tipi di teatro che le esprimono. Questo accade:

quando sul piano collettivo, un'esperienza totale, un teatro totale fatto di spettacoli e spettatore rendono insignificante ogni distinzione tra Teatro Mortale, Teatro Ruidoso e Teatro sacro. In questi rari momenti il teatro della gioia, della catarsi, della celebrazione, il teatro della ricerca, il teatro dei contenuti comuni, il teatro vivente sono un tutt'uno. (Brook, 1998, pp. 142-143)

Con la dimensione spaziale, anche quella temporale viene potenziata in un teatro la cui essenza «è contenuta in un mistero chiamato il "momento presente". Il momento presente è sbalorditivo. Come i frammenti spezzati di un ologramma, la sua trasparenza è ingannevole. Quando questo atomo di tempo si apre, l'interezza dell'universo è contenuta nella sua infinita piccolezza» (Brook, 2005, pp. 105-106). Così, in sintonia con i protagonisti di un pensare in movimento, anche Brook invita ad una *estetica pratica*, perché «in teatro in ogni momento il problema pratico è anche una questione artistica. [...] Durante le prove, l'altezza di una sedia, la fattura di un costume, la quantità di luce, la qualità di un'emozione sono sempre importanti: l'estetica è pratica» (Brook, 1998, p. 107).

Concludiamo questo atto con la battuta finale de *Lo spazio vuoto*: «Recitare richiede un grande sforzo. Ma quando lo viviamo come un gioco, allora non è più lavoro. *A play is play*» (Brook, 1998, p. 148). Di nuovo filosofia e teatro, pensatori e artisti, al di là di tempi e spazi e lingue si incontrano in questo spettacolo, nell'evento giocoso più serio che è la vita, e ci invitano ad entrare in scena anche a noi, per reinterpretare tutto ciò a partire dal nostro momento presente, con le sue sfide, scoperte e promesse.

Atto III. Verso lo spettacolo del futuro (?)

Il movimento dello *Spiel* in gioco tra pensiero e arte, arte e vita, estetica ed etica, arriva fino al nostro oggi e ci spinge avanti. In un momento di cambiamento

epocale, in cui il linguaggio *digit* permette di tradurre la vita, le persone e le relazioni, in chiave numerica, tanto da concepirsi la possibilità di un “grande ripristino” (Bifarini, 2021) con un solo click: è possibile, e in che modo, praticare un’estetica con le caratteristiche che abbiamo incontrato, aderente al presente e responsabile del futuro? È possibile mantenere viva la scintilla dell’evento in tutta la sua portata *drammatica* e generativa di un’autentica cultura della relazione e della comunità?

O riusciremo a tornare con mezzi moderni e attuali a quel concetto superiore di poesia, e di poesia teatrale che è alla base dei miti raccontati dai grandi tragici antichi; [...] o non ci resterà altro che lasciarci andare senza indugi e senza reazioni, riconoscendo di essere ormai definitivamente destinati al disordine, alla carestia, al sangue, alla guerra e alle epidemie. (Artaud, 2000, p. 196)

Così si domandava Artaud, volendo riattualizzare «quella vecchia idea, in fondo mai attuata, dello spettacolo integrale» (Artaud, 2000, pp. 20-21), portata in scena da Wagner¹² nell’Ottocento, per cui Anche Brook ci dà delle indicazioni importanti, aprendoci la porta della quarta parete:

Io ritengo che oggi il teatro debba allontanarsi dall’idea di creare un altro mondo, oltre la quarta parete, in cui lo spettatore possa evadere. Deve invece cercare di rendere più intense le percezioni nel nostro stesso mondo. Se si vuole che l’attore operi a livello del mondo dello spettatore, la messa in scena deve diventare un incontro, un rapporto dinamico tra un gruppo che è stato preparato in modo speciale e un altro gruppo, il pubblico, che non è stato preparato. [...] Il compito del teatro è fornire a questo microcosmo un vivido e fugace assaggio di un altro mondo, all’interno del quale il mondo in cui viviamo viene integrato e trasformato. (Brook, 2016, p. 186)

Allestire un’opera, o meglio, un evento con queste caratteristiche, oggi non può non tenere presente le potenzialità della *Digital performance* al fine di ampliare le dimensioni esperienziali. In un saggio a corredo della riedizione italiana de *L’opera d’arte del futuro* (1849-1852) di Richard Wagner, la studiosa Anna Maria Monteverdi, nota che

in queste nuove produzioni tecnologiche il teatro non nasce dal teatro e soprattutto non si esaurisce nell’atto teatrale, ma acquista una vitalità infinita grazie al digitale potendo espandersi in forma di film, installazione, opera d’arte autonoma. Da una parte ritroviamo una storica poetica di intreccio di linguaggi, dall’altra una proposta estetica più vicina alla tematica del digitale che considera i singoli elementi di un progetto artistico come oggetti (o testi) multimediali come interscambiabili,

¹² «La grande opera d’arte totale dovrà sintetizzare in sé tutti i generi d’arte, per sfruttare ciascuno di essi come semplice mezzo e annientarlo in vista del risultato globale di tutti i generi fusi insieme» (WAGNER, 2017, pp. 92-93).

aperti alle più diverse incarnazioni e tali da poter sperimentare tutti i possibili incastri mediali, in un nomadismo tecnologico senza precedenti. (Wagner, 2017, p. 69)

Ci troviamo forse davanti, oppure già dentro, alla possibilità di cooperare ad una nuova forma di spettacolo integrale, e non in maniera distopica (Muraca, 2021). Il pensiero in movimento – che desidera uscire dalla dimensione soltanto testuale e verbale – e il teatro in movimento – che desidera inscenare la vita vera in tutta la sua drammatica bellezza – si possono ritrovare qui complici allo stesso passo, quando antiche o rinnovate narrazioni mitologiche e filosofiche si incontrano con i grandi artisti del passato e del presente, sperimentando l'utilizzo delle tecnologie all'avanguardia. Una tra queste, la tecnica della *motion capture* (*mocap*) (Delbridge, 2015; Kitagawa, Windsor, 2020), o cattura del movimento, che applicata all'ambito teatrale – attraverso un processo di registrazione e trasposizione in tempo reale dei movimenti degli attori e degli spettatori ad hoc attrezzati – con strumenti come sensori e visori speciali, ancor più rispetto che in altri specifici campi, come quello del cinema, della concertistica, della coreografia, permette l'affaccio in direzione di un'ultima frontiera e parete: quella del *Metaverso*¹³. Non solo la navigazione, ma l'immersione totale in un universo virtuale, al di là, oltre, quello naturale, cui sempre di più anche le attività di intrattenimento stanno guardando. Immaginiamo di essere alla prima di uno spettacolo teatrale, a cui hanno collaborato un dipartimento di studi filosofici, un'accademia d'arte, una compagnia teatrale e un'equipe di lavoro esperto in tecnologie digitali¹⁴, trasmesso contemporaneamente nel Metaverso. I confini di tutta l'esperienza *metafisica in atto*, così come del palco fisico si dilatano. Ma, è possibile catturare il movimento dell'evento che sta accadendo in tempo reale senza immobilizzarlo, senza che ne risulti quindi un depotenziamento? È possibile mantenere valide le regole del *gioco sociale*, senza che sia la logica del singolo a prevalere? Si possono tenere unite insieme in una oscillazione virtuosa (Fabris, 2007, p. 7) la vita reale e quella virtuale? E ancora, si può rendere tutto ciò un laboratorio di ricerca inter- e transdisciplinare, per essere coprotagonisti di una cultura che non sia decisa in primis da logiche economiche di mercato? Senza poter entrare con cognizione nel dettaglio tecnico, ci muoviamo verso alcune considerazioni conclusive riguardanti la polarità estetica ed etica in gioco. Se dal versante etico si ode dell'importanza di elaborare prima di tutto un'etica *del* virtuale e non solamente un'etica *nel* virtuale (Fabris, 2007, p. 14), col rischio che si perda cioè il legame e la distinzione con il fuori, una performance teatrale, in tutte le sue fasi di lavorazione, può costituire proprio quell'esperienza

¹³ Parola coniata dallo scrittore americano NEAL STEPHENSON nel romanzo *Snow Crash*, 1992. Cfr. BALL, 2022; CAPPANNARI, 2022; GALANSINO, TABACCHI, 2022; MONTAGNA, 2022; Amendola, Gisolfi (a cura di), 2022.

¹⁴ Cfr. il lavoro dell'Università di Salerno nell'ambito del Digital Humanist: <https://digitalhumanist.unisa.it/it/>.

esistente e attimale, esterna e al tempo stesso connessa, a partire da cui è possibile orientare e regolamentare anche la performance digitale; d'altro canto, la ritmica comunitaria caratterizzante la dinamica del teatro che abbiamo appena conosciuto, per essere preservata e partecipata in pienezza anche nell'ambiente digitale, ha bisogno del sostegno dell'etica e della sua capacità normative (Fabris, 2022). Espressione est-etica di questo reciproco rimando potrebbe essere il recupero della forma di scrittura partecipata di un *manifesto*, tipica dell'avanguardia novecentesche, e in questo periodo cruciale ritornata in auge in più settori, e insieme a questo, della pratica di stringere un giuramento (Chehadé, 2020) o patto di adesione, quale azione reciproca fondante la comunità, in modo da consentire una partecipazione consapevole e aperta creativamente a ciò che si sta realizzando *tra noi*. Che sia un singolo evento, o via via uno stile di fare pensiero e fare teatro *veri, in quanto si muovono e in quanto si avvalgono di strumenti visivi*. Sull'esempio di manifesti e patti digitali già elaborati e fruibili¹⁵, anche un'est-etica dello spettacolo (*Spiel-Jeu-Play...*) potrebbe invitare realmente i prossimi, e virtualmente i distanti, a prendersi per mano, sfiorando o intrecciando le dita, come nelle antiche danze corali (Brook, 1998, pp. 132-133), in una gestualità doppiamente digitale, tanto numerica quanto corporea, per coreografare i movimenti, talvolta i travagli, dell'unico e sempre originale dramma generativo e rigenerativo che è cultura.

*La danza e di conseguenza il teatro
non hanno ancora cominciato ad esistere [e forse anche il Metaverso. N.d.a.].
(Antonin Artaud, 2000)*

¹⁵ Cfr. il Manifesto e la proposta di Patto Digitale del Centro di Ricerca "Benessere Digitale" in capo all'Università di Milano-Bicocca (MARCO GUI, BRUNELLA FIORE, *et. al.*): <https://pattidigitali.it/>.

Bibliografia

- Amendola A., Gisolfi E. (a cura di), *Metaverso*, Quaderni III, Stratego Edizioni, Salerno, 2022.
- Amoroso L., *Il battesimo dell'estetica*, ETS, Pisa, 1993.
- Artaud A., *Il teatro e il suo Doppio*, Einaudi, Torino, 2000.
- Ball B., *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, Garzanti, Milano, 2022.
- Balthasar (von) H.U., *Introduzione al dramma*, Teodrammatica I, Jaca Book, Milano, 1980.
- Bergamaschi M., *Performance umano-divina*, Mimesis, Milano, 2014.
- Bifarini I., *Il grande reset. Dalla pandemia alla nuova normalità*, FAG, Milano, 2021.
- Brook J., *Lo spazio vuoto*, Bulzoni, Roma, 1998.
- Brook J., *La porta aperta*, Einaudi, Torino, 2005.
- Brook J., *Il punto in movimento*, Arnando Editore, Roma, 2016.
- Cappannari L., *Futuri possibili. Come il metaverso e le nuove tecnologie cambieranno la nostra vita*, Giunti, Firenze, 2022.
- Chehadé F., *Il giuramento digitale per Internet*, "Città Nuova", suppl. n. 4/2020.
- Coda P., Curi MB., Donà M., Maspero G., *Manifesto. Per una riforma del pensare*, Città Nuova, Roma, 2021.
- Curi M.B., *Pensare dall'unità. Franz Rosenzweig e Klaus Hemmerle*, Città Nuova, Roma, 2017.
- Delbridge M., *Motion Capture in performance: An introduction*, Palgrave Pivot, London, 2015.
- Derrida J., *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino, 2002.
- Fabris A., *Etica del virtuale*, Hoepli, Milano, 2007.
- Fabris A., *Lo spazio delle humanities negli ambienti tecnologici*, "Paradoxa", n. 3 estate 2022.
- Fink E., *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Torino, 1992.
- Fischer-Lichte E., *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma, 2014.
- Gadamer H.G., *L'attualità del bello*, Marietti, Genova, 2002.
- Galansino A., Tabacchi S., *Let's Get Digital! Nft e nuove realtà dell'arte digitale*, Fondazione Palazzo Strozzi, Marsilio Arte, Venezia, 2022.
- Heidemann I., *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, De Gruyter, Berlino-Boston, 2011.
- Habermas J., *Etica del discorso*, Laterza, Bari, 1985.
- Hemmerle K., *Tesi per un'ontologia trinitaria*, a cura di M.B. Curi e E. Prenga, Città Nuova, Roma, 2022.
- Hermann M., *Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts*, in Klier H., *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1981.
- Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2022.

- Kitagawa M., Windsor B., *Mocap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*, Routledge, Londra, 2020.
- Klier H., *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1981.
- Modica M., *Che cos'è l'estetica*, Editori Riuniti, Roma, 2002.
- Moltmann J., *Sul gioco. Saggi sulla gioia della libertà e sul piacere del gioco*, Queriniana, Brescia, 1988.
- Montagna L., *Metaverso. Noi e il Web 3.0*, Mondadori, Milano, 2022.
- Muraca F., *Le immagini al potere. L'uomo nell'era dell'intrattenimento totale*, Città Nuova, Roma, 2021.
- Otto-Apel K., *Etica della comunicazione*, Jaca Book, Milano, 1992.
- Panikkar R., *Il ritmo dell'essere*, Jaca Book, Milano, 2012.
- Pareyson L., *Ontologia della Libertà*, Einaudi, Torino, 1995.
- Rahner U., *Der spielende Mensch*, Johannes Verlag, Einsiedeln, 2016.
- Rosenzweig F., *Il nuovo pensiero*, in *La scrittura. Saggi dal 1914-1929*, Città Nuova, Roma, 1991.
- Rosenzweig F., *La stella della redenzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2004.
- Severino E., *Il parricidio mancato*, Adelphi, Milano, 1985.
- Tonelli A., *Eleusis e Orfismo. I misteri e la tradizione iniziatica greca*, Feltrinelli, Milano, 2015.
- Wachter A., *Das Spiel in der Aesthetik. Systematische Überlegungen zu Kants Kritik der Urteilskraft*, Walter de Gruyter, Berlin, 2006.
- Wagner R., *L'opera d'arte del futuro. Alle origini della multimedialità*, goWare, 2017, Firenze, Edizione del Kindle.
- Zanardi M. (Ed.), *Sulla danza*, Cronopio, Napoli, 2017.
- Zeller R., *Spiel und Konversation im Barock. Untersuchungen zu Harsdörffers "Gesprächspielen"*, Walter de Gruyter, Berlin-New York, 1974.

Per una sociologia della danza: *Chthulucene* di Jiabao Li

di Linda De Feo

Abstract

At the centre of the reflection will be *Chthulucene*, a work conceived and directed by Jiabao Li – researcher who studies the intersections between art, technology and biology – choreographed by Mareva Minerbi, Sheenru Yong and Theo Steinman to music by Lu Wang dk. It is inspired by the thought of Donna J. Haraway, in particular by *Staying with the Trouble-Making Kin in the Chthulucene*, published in 2016. The choreography reflects on the level of imaginative production the theories developed by the philosopher of science. Li's work consists of an aesthetic mirroring of the ideas of an author who, in turn, has made fiction both a medium for knowledge production – the latter not considered as the exclusive achievement of the sciences authorised to produce *truth* – and an instrument of *political* practice.

*Hence it is with a certain feeling of urgency
that I seek the nature, subject, words of the other story,
the untold one, the life story.*
(Le Guin, 1986, p. 168)

Contemporaneità reale dell'opera d'arte

La misura della pertinenza dell'opera d'arte al proprio tempo è spesso data dalla sua inattualità, vale a dire dalla sua forza prospettica, in grado di costruire il fondamento ermeneutico delle concezioni del futuro. Ancor prima degli scienziati sociali, sono stati e continuano ad essere gli artisti a mostrare una palese capacità di acquisire la coscienza storica della transitorietà in cui si sono dissolti i saperi forti del XX secolo e ad edificare una «contemporaneità reale» (Augé, 2009, pp. 53-54), una simultaneità scambievolmente di orizzonti temporali, costituita da intrecci tematici e iconici tra passato, presente e avvenire. Si tratta di autori *fisiologicamente* sensibili al mutamento epocale, che hanno reperito il proprio fulcro d'interesse nei corpi umani, i quali, intenti al proprio fare, abitano il mondo poeticamente, offrendo preziose testimonianze dell'età trascorsa e altrettanto utili previsioni delle probabili, prossime svolte della via all'artificiale.

Ineludibilmente abili nell'intendere come le immagini del corpo condizionino la visione del mondo sono stati gli scrittori di *science fiction*, genere che rappresenta forme di intelligenza «estetica», sociologica, antropologica, filosofica (Fabozzi-Fattori, 1992, p. 319). Oscillando tra sfera empirica e investigazione controfattuale, la fantascienza si è da sempre configurata come il tentativo di comprendere l'esistente oltre i confini dell'indagine rigorosamente razionale (Suvin, 1979), la quale è risultata spesso inadatta ad analizzare le dinamiche della società in generale e dell'arte in particolare. Con l'esternazione dei turbamenti di una straniante immaginazione, operante dalla fine dell'Ottocento all'attualità, molte narrazioni metastoriche, da una prospettiva eccentrica, hanno svolto una funzione conoscitiva che ha consentito un'indubbia libertà polisemica promuovendo processi di significazione intertestuale.

Attraverso l'avvicendamento di fenomeni vagheggiati, come il potenziamento della forza umana, sia fisica sia intellettuale, la telepatia, la teleportazione, l'immortalità, è stata soprattutto la *science fiction* dispiegantesi dalla seconda metà del secolo scorso a preannunciare nonché a concettualizzare, benché in modo eterodosso e anarchico, il perpetuarsi di linguaggi costantemente socializzanti al presente, schegge di senso che palesano il resistente legame con «forme di sapere» mutate, strutturate su altrettanto mutevoli «forme di vita» (Abruzzese 1992, p. 265), configurazioni identitarie futuribili, disvelamenti dell'eterogeneità dell'esperienza vissuta e vivente, *Erlebnis* intrisa di fantasia, che reinterpreta l'esistenza la rievoca. Creature artificiali collocate nella zona di confine tra sensibilità e intelletto, raffigurazione e precognizione, hanno illuminato aspetti dell'eterna diatriba tra «Terra» e «Mondo» (Heidegger 1968, pp. 28-31), tra trionfo e disfatta, tra fondazione e rovina.

Nell'osservare le figure abitanti l'esercizio degli studi sulla tecnoscienza, da intendere in maniera più appropriata come «studi culturali», narratori come Joanna Russ, James Tiptree, Jr., Samuel R. Delany, John Varley, Octavia Butler, Vonda McIntyre si sono chiesti che cosa significasse avere un corpo nei mondi ad alta tecnologia e hanno interpretato l'immaginario del tardo Novecento presagendo il portato, segnato da battaglie «locali/globali» convergenti su specifici oggetti di dissidio, tra i quali vanno contemplati i «significati» e le «incarnazioni» della «natura». Tali scrittori, interessati a una ricognizione narrativa della diversità, hanno posto in rilievo le categorie della relazione dialogante tra identità e alterità, individuando le caratteristiche da rifondere in insiemi compositivi contaminati. Essi hanno delineato una *Weltanschauung* funzionale alla rinascita di una cultura finalizzata alla costruzione di «collettivi più potenti» nonché alla legittimazione di creature transitanti, mutanti, fluide, che, avendo visto negarsi la «strategia illusoria dell'autoidentificazione» (Haraway, 2019a, pp. 109-110, 131, 135, 230-231), si propongono come foriere di più promettenti realtà.

Storie necessarie e fabulazioni speculative

Sistema dinamico di immagini, visive o acustiche, interrelate tra loro e capaci di contribuire all'instaurazione di un rapporto tra l'essere umano e il cosmo, la pratica immaginifica possiede una matrice di tipo sia estetico sia euristico. Una delle sue funzioni fondamentali corrisponde da sempre al tentativo di comprensione, scoperta e riproduzione della realtà nella sua «ricchezza dispiegata di contenuti e di forme», coincidendo con una sorta di «rispecchiamento» (Lukács, 1957, p. 146), spesso precognitivo, dei processi materiali. L'immaginario profetico, concepito nella pluralità delle sue declinazioni e nella convergenza dei suoi media, costruisce dispositivi di senso, promuove dinamiche sinaptiche e ingranaggi operativi che ingenerano teorie, contrasta i momenti critici con strumentazioni culturali inusuali e costellazioni emotive inusitate.

Il riverberarsi dell'arte letteraria sull'espressione audiovisiva esprime modalità finora ignorate di considerazione di tutte le forme di vita che abitano il pianeta, mentre l'umana, concreta attività di co-creazione realizzata insieme a dispositivi elettronici o a varie specie animali induce a interrogarsi sulle caratteristiche peculiari di intelligenze dissimili. La fantascienza, nei suoi versanti umbratili, esorta a pensare all'urgenza della formulazione di un «quadro etico» (Floridi, 2017, p. 253) del pensiero narrante, che faccia delle ferite forme di vita e lavori con i resti rendendoli generativi.

Al centro della presente riflessione, focalizzata sulla valenza strategica di un operare immaginativo valutabile come il precipitato ultimo di nutrite serie di elaborazioni teoriche e letterarie, è *Chthulucene*, un lavoro coreografato da Mareva Minerbi, Sheenru Yong e Theo Steinman su musiche di Lu Wang dk, ideato e diretto da Jiabao Li, che sonda le intersezioni tra gli orizzonti artistico, tecnologico e organico. Avviluppandosi a vicenda e assimilandosi reciprocamente, sinuose e striscianti danzatrici metaforizzano l'amalgamabilità dei corpi umani con entità ontologicamente differenti, e, con l'interpretare in maniera fantasiosa il co-divenire sia senso-informazionale sia multispecifico, evidenziano la gravità dei preconizzati esiti della Storia.

Con sistemi di design speculativo che esplorano le implicazioni culturali delle scienze emergenti, Li, nelle sue opere, grazie a studi ingegneristici, sviluppa utili prototipi tecnici, sollecitando negli spettatori inedite percezioni mediante inediti stimoli sensoriali provenienti dal digitalizzato panorama mediatico. La sospensione della dualità semantica tra materialità e immaterialità, che segna l'opera dell'artista, amalgama il reale all'irreale ed estende il soggetto nell'oggetto, contribuendo ad accendere dibattiti concernenti gli effetti sortiti dal sofisticatissimo processo di tecnicizzazione. Incentrandosi sulla confluenza di mezzi informatici e ispirazione immaginativa, l'autrice interpreta lo *Zeitgeist* contemporaneo, rilanciandone le dinamiche in un avvenire non lontano dal realizzarsi compiutamente. Asseconda

le trame elettrificate della Rete, «coestensive con [l'umana] formazione biologica e neurologica» (de Kerckhove, 1996, pp. 195-196), vivificandole con oggetti wearable, robot e installazioni virtuali¹. Riflette intorno alla transizione dall'*homo sapiens* all'*homo technologicus* (Longo, 2001) e alla trasmutazione di quest'ultimo in elemento costitutivo di una sorta di macroorganismo che invade l'intero globo, una creatura planetaria sortita dalla congiunzione di sistemi viventi e sistemi non viventi, sede di un'«intelligenza collettiva» (Lévy, 1996). Ripropone inoltre un'idea del soggetto come «complesso flessibile organismo-nel-suo-ambiente» (Bateson, 1976, p. 467; Bateson, 1984), punto di vista che rovescia la prospettiva tradizionale del pensiero occidentale riguardante il rapporto tra l'individuo dominatore e gli oggetti utilizzati. Li sembra concepire la tecnica come invio destinale dell'essere, percepirla non in termini ontici bensì ontologici, non riguardanti cioè la mera proliferazione di dispositivi, bensì la comprensione, più che delle cose in quanto tali, dell'essere delle cose. L'artista ribadisce dunque elementi fondamentali della teoresi heideggeriana: la convinzione che l'«essenza della tecnica» non sia «affatto qualcosa di tecnico» e che la tecnica sia in grado di toccare lo sfondo su cui le cose appaiono, infiltrandosi intimamente nell'esistenza umana (Heidegger, 1976, p. 5), fin nei suoi anfratti più celati.

Immersi in una dimensione *altra*, i danzanti doppi digitali di *Cbthulucene* modificano il proprio assetto prospettico e le proprie articolazioni dinamiche, schiudendo frontiere sia ontologiche sia epistemologiche (Bateson, 1997). In una dialettica interattiva interpretano il rapporto tra il soggetto e il mondo, si costituiscono reciprocamente e simultaneamente, ingenerando una realtà non definitivamente data, bensì proteiforme, subordinata alle esplorazioni che vi si compiono. Inserita in una relazione di «autonomia-dipendenza organizzatrice» rispetto al proprio «ecosistema» (Morin, 1974, p. 29), la variabile, dissonante e contraddittoria umanità, prodotto di una coevoluzione costantemente operante, è dunque fonte e destinataria di azioni e reazioni mutevoli, di tensioni e perturbazioni feconde².

¹ I lavori di Jiabao Li sono stati esposti ad Ars Electronica, SIGGRAPH, Milano e Dubai Design Week, ISEA. L'autrice ha ricevuto i premi STARTS, NEA, FastCoDesign, iF Design, Core77.

² Jiabao Li, in opere come *TransVision*, sottolinea l'ipersensibilità dei cibernauti al contesto sociopolitico, sortita dalla capillare diffusione delle informazioni, nonché il carattere ossessivo-compulsivo della navigazione on line, che paradossalmente restringe l'ampiezza della visione del mondo, mercificandola, rendendola parte della catena del valore. Dalla messa in scena, in *Squid Map*, della reinterpretazione, da parte di altre specie animali, delle mappe geopolitiche disegnate dall'*uomo civilizzato*, «soltanto apparentemente metonimiche», in realtà «risultato di rafforzamenti, interazioni, interferenze» (Borghì, 2000, p. 20), si giunge, in *Diffusive Geometry*, alla concezione del vapore come elemento funzionale alla creazione di condizioni atmosferiche trasformate in esperienze dinamiche controllabili. Lo spirito ecologista dell'artista è espresso nella rappresentazione dei selvaggi habitat naturali, nella trattazione poetica di tematiche come il cambiamento climatico e la costruzione di un avvenire sostenibile. Altamente metaforico è, a tal proposito, il gesto di cura compiuto dalla protagonista di *Once a Glacier*, film in Virtual Reality finalizzato a contrastare la terrificante realtà provocata dalla crisi termica. Il surriscaldamento globale viene descritto nella serie *Glacier's Lament*,

Chthulucene riflette sul piano della produzione tersicorea le teorie elaborate da Donna Haraway nel testo *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*. Sulla falsariga della *Weltanschauung* della filosofa della scienza, nonché biologa, si tratteggia uno scenario futuribile, contraddicendo i modelli dicotomici con cui per secoli l'epistemologia occidentale ha tentato di spiegare la realtà, ossia le antinomie tra naturale e macchinico, corporeo e mentale, femminile e maschile. Se l'harawayano *Le promesse dei mostri. Una politica rigeneratrice per l'alterità inappropriata* si conclude con un invito a riscrivere la fantascienza e le sue iperboliche narrazioni, ormai completamente inveratesi nel presente, nel finale di *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, un perturbante racconto descrive un essere umano non più indotto dall'astrazione consentita dal proprio linguaggio a «credere nella realtà» dei propri «concetti», il quale si è ritenuto «libero», ignorando la propria dipendenza dalla «biosfera» (Laborit, 1985, p. 106). Quest'«uomo oltre l'uomo» (Fukuyama, 2002) si presenta come entità compostata, che si coniuga con specie in via di estinzione e che avvia processi evolutivi. Giudicando i termini Antropocene o Capitalocene assolutamente inadatti ad esprimere capacità immaginativa riguardo alla metamorfosi del mondo, la scienziata, per indicare una «tempospettiva» (Haraway, 2019b, p. 19) «innervata da infinite possibilità etimologiche» (Durastanti, 2019, p. 7), inventa il termine *Chthulucene*, derivato da *khthónios* e *kainós*. Tale parola rinvia a un'epoca appena iniziata del «denso presente», a un «tipo di tempo-spazio» evocante la nascita, o la rinascita, di un pianeta abitabile grazie alla valorizzazione di creature ctonie, sommerse nelle grotte, sospinte negli interstizi delle acque contaminate e delle terre desolate, esistenti nell'«humus multispecie», come il *Pimoa chthulu*, che trae il proprio nome specifico dalle «entità abissali». Producendo «teoria nel fango», la Haraway scruta la realtà e il suo essere non antropocentrato, con il suo brulicare di entità attraverso la generazione di parentele, «connessioni inventive» (Haraway, 2019b, pp. 13, 52, 53, 85, 105) eccedenti la specie umana, vale a dire gli schemi consolidati della famiglia e della trasmissione genetica. Con intento prescrittivo invita a pratiche che estendano il connubio simbiotico (Longo, 2003), attuato in maniera a volte imprevedibile, «inappropriata» (Haraway, 2019a), trascendente la cerchia antropica e coinvolgente «esseri tentacolari», come le «creature dell'information technology» o le figure corporee quali i «celenterati», i «polpi», le «meduse», i «fasci di miofibrilla», i «grovigli» «microbici e micotici». Vivere insieme all'altro da sé può rappresentare una reazione potente ai «dettami dell'anthropos e del capitale»: l'associazione di «viandanti» umani e non umani, «figure di filo» che perennemente propongono nuove soluzioni, si

che interpreta la magnificenza di ghiacciai resi ormai fragili. I dati relativi allo scioglimento di questi ultimi, rilevati nell'ultimo sessantennio, vengono usati dalla studiosa per la composizione della musica, animata da suggestive danze: in sintonia con il *canto* dei ghiacciai stessi, i toni bassi e i movimenti solenni rappresentano l'inverno, mentre le modulazioni alte e i gesti sofferti raffigurano l'estate con il conseguente, aumentato tasso della loro disgregazione.

attualizza grazie all'attività cooperativa di risorse culturali e vocazioni *politiche*, applicazioni tecniche e progetti artistici. Nell'età chthulucenica, che è storia «necessaria», i «poteri biotici e abiotici» costituiscono la «trama principale del racconto» che viene ridisegnato annullando una «maglia per crearne un'altra» (Haraway, 2019b, pp. 14, 53-54, 85, 86). Li accoglie il consiglio harawayano di ripensare il mondo come «nodo generativo material-semiotico» (Haraway, 1995, p. 59) con cui interagire per condividere sapere nella «simpoiesi» del «compostaggio», nel «con-fare», in una forma «sinctonica» di poiesi che rimanda a una dimensione di coabitazione e coesistenza delle creature ctonie. Il vocabolo simpoiesi fa riferimento a contesti storici «dinamici, reattivi, situati», alludendo al dispiegamento produttivo dell'autopoiesi (Haraway, 2019b, p. 205, n. 14) e a una riconsiderazione del soggetto come entità radicata nella corporeità, campo di iscrizione di codici socio-culturali, schermo di proiezioni immaginarie, sito della costituzione di identità transeunti. Sia la filosofa sia l'artista sanno che, immerso in un contesto di relazioni con le quali contribuisce a costruire la realtà, il *soma* è elaboratore di informazione nonché produttore di un senso primordiale che precede la coscienza, radicato nelle molecole. Entrambe sono consapevoli di quanto la costruzione di un paradigma che affermi il pensiero ecosistemico sia essenziale alla specie umana, la quale deve promuovere una propensione di tipo collaborativo, capace di superare al contempo sia la visione meccanicistica, radicata nella polarità ontologica asimmetrica di *res cogitans* e *res extensa*, sia il binomio economicista uomo-società, al fine di legittimare definitivamente il trinomio uomo-società-natura. Ambedue sono conscie del fatto che le tecnologie della «mente-corpo» (Parisi, 1994, pp. 131-142) riattivano il circolo tra organismo e habitat, riconducendo l'intelligenza scarnificata dalla modellizzazione in termini computazionali e formali del vissuto in una materiale teca ancestrale, calata in una storia culturale che è anche storia biologica. Il corpo codificato, vagheggiato dalla cibernetica, sarebbe dunque, per la scienziata come per l'art designer, un mero simulacro di corpo, incapace di contenerne l'essenza poiché la mediazione filtrante del codice ne negherebbe l'immersione in un contesto di sostanzialità.

Nell'opera firmata da Li, la pesantezza degli atomi ritorna a essere dominante e sostituisce la leggerezza dei bit (Negroponte, 1995), tendendo a confondere azione cognitiva e cognizione attiva, nonché sottolineando come esista una divaricazione sensibile tra un ecologismo di tipo puramente conservativo e uno ispirato a principi socialmente innovatori. Traducendo nell'orizzonte estetico le idee di un'autrice che, a sua volta, ha fatto della finzione, nella forma della fabulazione speculativa o del racconto fantascientifico, un mezzo di produzione conoscitiva, non concepita quest'ultima come esclusiva conquista delle scienze autorizzate a produrre *verità*, si contraddice il dettato del canone filosofico greco-idealistico. L'animale che reca con sé il *logos* è da sempre creatore di immagini: il *nexus* che lega queste ultime alla tecnica è un elemento essenziale dell'umanità fin dal momento antropogenetico

fondante. Nell'ineludibilità del rapporto tra ominazione e immaginalità, l'essere umano viene identificato con l'ente che ha plasmato se stesso nel divenire una specifica *imago*, processo che, in un futuro non poi così remoto, potrebbe non compiersi più soltanto attraverso la tecnica. Potrebbe attualizzarsi mediante unioni simbiogenetiche, quali, ad esempio, la fusione tra gli esseri umani e i molluschi cefalopodi, provocata dall'innalzamento del livello del mare, rappresentata nell'universo fluido e sensuale del danzato *Chthulucene*, in cui conoscenza immaginata e conoscenza oggettiva si amalgamano, mentre una nuova *science fiction* diventa medium e ambiente di un'indagine dotata di un potere trasmutativo. Una *fiction* che sosta nel «trouble», termine quest'ultimo dall'etimo *ingarbugliato*, che evoca le implicazioni delle sue possibili, molteplici allusioni. Oltre ai vari significati richiamati, la parola rimanda a una «simpoiesi» tra principi generali, deduzioni, previsioni e simboli, allegorie, tropi, consentendo di ancorare i valori espressivi della comunità globale ai valori testuali delle produzioni fantastiche. Di fondamentale importanza risulta «sapere quali storie creano mondi» e «quali mondi creano storie»: (Haraway, 2019b, p. 27): nell'avveniristica narrazione degli effetti prodotti su una Terra «piagata e agonizzante» (Dick, 1997, p. 355), affresco di pensabili diramazioni dell'età ventura, mediante l'estetica si adombra il probabile. La spettacolarizzazione delle azzardate predizioni pone in rilievo le potenzialità adattive dell'uomo – con quella che un tempo era l'irriducibilità del suo corpo- a un pianeta reso ostile dal cattivo uso della tecnica. Il *decentramento* dell'essere umano in un mondo segnato dall'indeterminazione, dall'incertezza e dal caos esige una notevole tensione ermeneutica, in grado di attraversare le dedaliche traiettorie dell'età attuale, nonché un'interpretazione degli «ordini simpoietici» definibili come «assemblaggi ecologici». L'individuazione nella «simpoiesi» della *conditio sine qua non* di una sopravvivenza «articolata» presagisce modi *altri* di «fare mondo», che, per quanto arditati, risulteranno probabilmente realizzabili nell'habitat confuso e torbido di esseri eterogenei, così ben rappresentato dall'espressività di Li. Restare a contatto con il problema, come suggerisce il titolo originale del volume harawayano che ha ispirato l'artista, richiede la capacità degli umani di collocarsi nel «presente», incarnando il ruolo di «specie compagne» che perpetuamente conddivengono in un «mondeggiare» «relazionale», «creature mortali interconnesse in una miriade di configurazioni aperte, fatte di luoghi, epoche, questioni» (Haraway, 2019b, pp. 26, 27, 89).

La ragione scientifica è ragione storica che modifica i propri problemi al variare delle condizioni culturali. Registrando il ricondursi della filosofia al ripensamento della materia, *Chthulucene* consente di visualizzare la forza di un pensiero finalizzato al ridelineamento del mondo. Costituisce una riflessione danzata sulla misura dell'agire umano, ispirata all'elaborazione di una teoresi, quella harawayana, volta alla liberazione da obsoleti presupposti speculativi e tesa all'analisi di un sapere degno di questo nome, che prenda le distanze da ogni forma di astrazione, da ogni

tipo di retaggio metafisico. Si coglie il desiderio di accentuare la necessità animica del contatto con la natura, non più nella forma oggettivante e geometrica delle scienze, bensì in quella simbolica dello sguardo poetico, nonché di restituire il pianeta alla sua genealogia *elementale*, alla sua tessitura profonda, che attualmente patisce attentati violenti, forse fatali.

La coreografia rivela come l'irrigidimento dottrinale si converta all'estetica, subendo la fascinazione di una materia il cui destino è quello di ricevere il potere rivelatore dell'immaginazione, non quello di essere depurata dai residui di quest'ultima, come vorrebbe un pertinace razionalismo. Una materia che si offre nella sua contaminazione, che si espone nella sua musicalità *erotica*, e che, non basandosi sulla credibilità teoretica, evoca l'ispirazione immaginativa della conoscenza.

Conclusioni. Vedere sensibile e vedere intelligibile

La rappresentazione della filosofia harawayana nel brano coreutico mette in scena processi ibridanti, metaforizzati al contempo da commerci con alterità digitali e da connubi simbiotici che restituiscono all'universo il suo primato ontologico.

Li mostra come il processo di virtualizzazione sia «movimento del farsi altro» (Lévy, 1997, p. 2) di un nucleo problematico di tensioni, tendenze, potenzialità, dispiegantisi e convergenti in una fisionomia attualizzante, la quale sortisce il cortocircuito delle coordinate crono-geografiche, la riconfigurazione delle dimensioni percettive e cognitive, la trasformazione delle identità sia individuali sia collettive. Racconta come tali riformulate soggettività si disseminino in una *domus* colonizzata dalla tecnica, l'eterea infosfera, che presenta tratti a volte spaesanti. È lo spazio globale nella sua intrezza a essere disorientante e ad invocare un pensiero interrogante, concernente la duplicità del ruolo del soggetto umano, chiamato, nel suo intento poetico, ad operare, in maniera perennemente selettiva rispetto alle forme di produzione e ai modelli di organizzazione sociale costantemente proposti, scegliendo di riconfermarsi come «padrone dell'ente» o di ridiventare «pastore dell'essere» (Heidegger, 1995, p. 73), riconoscendosi, in quest'ultimo caso, non più unico protagonista del continuo prodursi del reale e non più centro *absolutus* del conflitto tra il formicolio dei microcosmi e le catastrofi della Storia. In *Chthulucene* di Li, la sublimazione dei traumi in universi metaforici è finalizzata alla sostituzione di forme di esistenza sulla base del recupero di essenze arcaiche, rifunzionalizzate in una prospettiva di ordine pragmatico, nella conversione della razionalità dal piano formale a quello materiale (Weber, 1974, pp. 80-81), vale a dire nel rispetto di un inaggrabile sistema valoriale, nella scelta di un'«etica della responsabilità» (Weber, 1948, p. 109) segnata dal calcolo delle conseguenze delle azioni umane.

Nel brano si mostra come la critica harawayana illumini l'oggetto della scienza e i modi in cui esso si costituisce, mettendo in discussione una ragione considerata

organo puro della conoscenza: l'epistemologia, non più dominata dalla scissione tra concretezza e astrazione, si affranca così dalla consegna alla schematizzazione per farsi libera invenzione. Le forme concettuali si stemperano in figure erranti che l'artista fa fluttuare nella coniugazione dialettica tra umanità e non umanità, laddove le narrazioni si intrecciano alla vita della società. L'immaginazione creatrice rende se stessa terreno per una disamina aderente al reale, mentre il linguaggio si fa pregnante espressione poetica e sovversione della discorsività corrente. Nonostante non si possa eludere il contributo fondamentale del pensiero scientifico in ordine allo sviluppo sperabilmente omeotecnico del futuro, la relazione dialogica tra identità e alterità diventa salvifica, mentre la *finzione* rivolge alla vita uno sguardo comprendente.

Il non ancora compiuto Chthulucene dovrà «raccattare la spazzatura dell'Antropocene», annichilire la propensione al conflitto del Capitalocene e realizzare un «ammasso di compost» «accogliente per tutti i passati, i presenti e i futuri ancora possibili» (Haraway, 2019b, p. 88): se attraverso il vedere sensibile passa il vedere intelligibile, non risulta possibile pensare a prescindere dalla potenza delle immagini, la quale nell'opera di Li, e particolarmente nel suo *Chthulucene*, si mostra indubitabilmente via alla conoscenza e condizione di possibilità dell'esperienza.

Bibliografia

- Abruzzese A., *Il nuovo immaginario*, in Abruzzese A. (a cura di), *Materiali di sociologia della letteratura*, E.DI.SU., Napoli, 1992.
- Augé M., *Che fine ha fatto il futuro? Dai nonluoghi al nontempo*, Eléuthera, Milano, 2009.
- Bateson G., *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 1976.
- Bateson G., *Mente e natura, Un'unità necessaria*, Adelphi, Milano, 1984.
- Bateson G., *Una sacra unità. Altri passi verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 1997.
- Borghi L., *Donna Haraway: se il mondo è un dialetto chiamato metafora*, in Haraway D.J., *Testimone_Modesta@FemaleMan©_incontra_OncoTopoTM*, Feltrinelli, Milano, 2000.
- Dick Ph.K., *Lettera su Tagore*, in Dick Ph.K., *Mutazioni. Scritti inediti, filosofici, autobiografici e letterari*, Feltrinelli, Milano, 1997.
- Durastanti C., *Nota della traduttrice*, in Haraway D.J., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma, 2019.
- Fabozzi A.-Fattori A., *Fantascienza*, in Abruzzese A. (a cura di), *Materiali di sociologia della letteratura*, E.DI.SU., Napoli, 1992.
- Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina, Milano, 2017.
- Fukuyama F., *L'uomo oltre l'uomo. Le conseguenze della rivoluzione biotecnologica*, Mondadori, Milano, 2002.

- Haraway D. J., *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano, 1995.
- Haraway D.J., *Testimone_Modesta@FemaleMan©_incontra_OncoTopoTM*, Feltrinelli, Milano, 2000.
- Haraway D.J., *Le promesse dei mostri. Una politica rigeneratrice per l'alterità inappropriata*, DeriveApprodi, Roma 2019a.
- Haraway D.J., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma, 2019b.
- Heidegger M., *L'origine dell'opera d'arte*, in Heidegger M., *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze, 1968.
- Heidegger M., *La questione della tecnica*, in Heidegger M., *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano, 1976.
- Heidegger M., *Lettera sull'umanesimo*, Adelphi, Milano, 1995.
- Kerckhove de D., *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, 1996.
- Laborit H., *La colomba assassinata*, Mondadori, Milano, 1985.
- Le Guin U., *The Carrier Bag Theory of Fiction*, Ignota Books, 2020 (1° ed. 1986).
- Lévy P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Lévy P., *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano, 1997.
- Longo G. O., *Homo technologicus*, Meltemi, Roma, 2001.
- Longo G. O., *Il simbiote. Prove di umanità futura*, Meltemi, Roma, 2003.
- Lukács G., *Prolegomeni a un'estetica marxista. Sulla categoria della particolarità*, Editori Riuniti, Roma, 1957.
- Morin E., *Il paradigma perduto*, Bompiani, Milano, 1974.
- Negroponete N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1995.
- Parisi D., *Tecnologie della mente/corpo*, in Capucci P. L. (a cura di), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Baskerville, Bologna, 1994.
- Suvin D., *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario*, il Mulino, Bologna, 1985.
- Weber M., *Economia e società*, Edizioni di Comunità, Milano, 1974.
- Weber M., *La politica come professione*, in Weber M., *Il lavoro intellettuale come professione*, Einaudi, Torino, 1948.

Futuri portali

di Federica De Stasio

Abstract

The Netflix series *Dark – The secrets of Winden* debuted in 2017. Nothing is linear in this series, starting from the “circular” conception of time, that is, as a series of time cycles. There is, therefore, a relationship between space and time, even very distant from each other, and which the film manages to bring together thanks to forms of alternating editing, or the use of techniques such as flashback or flashforward. Just like in the case of the *Dark* series or in Christopher Nolan’s films. The dimensions of space and time inevitably intersect, the dimension of time gives importance to that of space.

Nolan likes to turn meanings upside down with elements of style. Kip Stephen Thorne, theoretical physicist, has theorized a theory on wormholes, shortcuts in space-time, which would not only exist but would be used as portals to travel between the past, present and future. If we think of cinema during its evolution over time, directors have been “deluding” their spectators for over a century. However, Nolan like Georges Méliès, have brought indelible innovations to the world of cinema, while remaining faithful to the basic premises of classic cinema.

La domanda non è dove, ma quando

La serie targata Netflix *Dark – I segreti di Winden* (2017), esordisce con una prima stagione che spiazza e stupisce letteralmente gli spettatori. Nulla è lineare in questa serie, a partire dalla concezione circolare del tempo, inteso, cioè, come una serie di cicli. Tutto è interconnesso nella piovosa città di Winden, Germania, dove sorge una centrale nucleare e dove si trovano delle grotte, che si riveleranno dei portali spazio – temporali, e che permetteranno ai loro protagonisti di viaggiare nel tempo in cicli di 33 anni: 1921, 1953, 1986, 2019 e 2052. Quattro famiglie, i Kahnwald, i Nielsen, i Doppler ed i Tiedemann, sono strettamente legate tra loro in una serie di misfatti che si susseguono, disorientando lo spettatore, al ritmo di una strepitosa colonna sonora del tedesco Apparatus, esponente della cosiddetta IDM il cui acronimo sta per *Intelligent Dance Music*, detta anche *Braindance*. In questo genere pionieristico di musica elettronica, troviamo un sottogenere, definito curiosamente *Glitch*, in cui i suoni definiti errori, provengono dalle apparecchiature digitali.

Tutto ha inizio da un *glitch*, o meglio incubo, di uno dei protagonisti, Jonas

(Louis Hoffman) che vive un momento di crisi esistenziale, dovuta da stress post – traumatico, dopo il suicidio di suo padre. Tutto ha fine come in un sogno, immagini diafane dei protagonisti che si sgretolano, come cenere e *loops* di epoche differenti si susseguono continuamente in un valzer temporale.

Secondo il teorico del cinema Joseph Anderson, esiste una regola definita come *large-scale relationships*.

Esiste, dunque, un rapporto tra spazi e tempi, anche tra loro molto lontani, e che il film riesce ad avvicinare grazie a forme di montaggio alternato, o l'utilizzo di tecniche come il *flashback* o il *flashforward*. Proprio come nel caso della serie *Dark – I segreti di Winden*, 2017 o nei film di Nolan. Per Tarkovskij, il cinema è «scultura con il tempo» (Bernardi, 2003, pag. 163). Una definizione questa, che senz'altro è affine al cinema di Nolan. In *Interstellar*, 2014, ad esempio, il passato diventa futuro e viceversa, il *flashback* e il *flashforward* si incrociano nella libreria della casa di Cooper. Il futuro ha cambiato le sorti del passato, soltanto la gravità può oltrepassare le dimensioni e il tempo. Le dimensioni dello spazio e del tempo si incrociano ineluttabilmente, la dimensione del tempo dona importanza a quella dello spazio. In un'infinita danza leggera di cui la gravità soltanto può fermare il moto. Grazie al *flashback*, il tempo viene manipolato, riavvolto, assumendo una dimensione plastica, al cui interno giace un'identità ed una coscienza che possano mettere in relazione ciò che stato con ciò che è.

Lo psicologo americano James Jerome Gibson, durante i suoi studi, si accorse che la macchina da presa prende la posizione dello spettatore rispetto al film. Si direbbe che è la simulazione motoria a contribuire il grado di immedesimazione da parte dello spettatore con ciò che accade sullo schermo. Dunque, i movimenti della camera sono analoghi, per certi versi, ai movimenti naturali della testa e del collo di un essere umano. Rendendo lo spettatore sempre più consapevole di quel mondo altro che sta avvenendo in quella magica finestra. Altri studi neurologici hanno dimostrato quanto la visione, l'azione e il tatto siano collegati tra loro. In un certo senso potremmo definire che lo spettatore durante l'esperienza filmica, tocca il film con i propri occhi. La visione di corpi frammentati ed ingranditi sullo schermo, fa vibrare lo spettatore, che entra, in modo carnale, a contatto con l'immagine. Da questa premessa, è necessario agganciarsi allora ad un autore come J. Graham Ballard, che di immagini carnali, esplosive, amplificate fino a diventare irricognoscibili, è piena la sua letteratura.

Dalla prefazione di William Burroughs per i racconti di *The Atrocity Exhibition*, 1970, di James Graham Ballard si evince che Ballard fa con la letteratura, ed i suoi personaggi, ciò che Robert Rauschenberg crea con la pittura:

«This magnification of image to the point where it becomes unrecognizable is a key note of The Atrocity Exhibition. This is what Bob Rauschenberg is doing in art – literally blowing up the image. Since people are made of image, this is literally an

explo-sive book. The human image explodes into rocks and stones and trees». (Ballard, 1990)

La Mostra delle Atrocità (1970) di Ballard è la storia di un uomo il cui nome varia in ogni capitolo, anche se mantiene la T iniziale (Travis, Talbot). In parte in modo autobiografico, Ballard dimostra sotto forma di esperimento come la psiche del cittadino moderno – ed in particolare la sfera riguardante le sue pulsioni sessuali, tipicamente ballardiana – sia ormai divenuta un'estensione della società circostante, dei media, della tecnologia, del parco giochi, di ogni tipo di architettura che costituisce la moderna società post-industriale. Per supportare questa prospettiva, Ballard viviseziona la propria personalità attraverso i suoi *alterego*, e lo fa con un'attenta e minuziosa autopsia dei personaggi del romanzo, elencando, come in una dettagliatissima cartella clinica, l'insieme dei processi psicologici che lo hanno portato alla stesura delle varie parti della storia, spesso anche facendo ricorso a veri e propri interventi di autoanalisi. Le architetture, i corpi, sono sezionati nelle loro componenti di base, quasi fossero oggetti da laboratorio, come gli squali in formaldeide dell'artista Damien Hirst. Ballard pone sotto il suo sguardo attento – ma sempre soggettivo – la complessità del mondo che lo circonda, nel quale vive, decostruendola attraverso un sistema che potrebbe risultare paradossale: il caos letterario, molto comune anche a Burroughs e ai suoi originalissimi *cut-ups*. Ballard costruisce concretamente un museo di quella che è la realtà attuale, una mostra di atrocità alla quale i pazienti non sono stati invitati e che presenta un segno inquietante: tutti i temi insistono sul tema della catastrofe umana individuale che si estende a livello collettivo. Come Burroughs paragona l'arte di Ballard a quella di Bob Rauschenberg, così Nolan pare apprezzare molto un altro pittore: Escher, il maestro dei frattali.

Parliamo anche della serie di Amazon Prime *Inverso – The Perihperal* (2022), tratta dal romanzo di William Gibson, *Inverso* appunto, del 2014. Il mondo è immerso in una realtà aumentata dopo l'estinzione della quasi totalità della razza umana, la cui rimanenza si serve di periferiche, ossia di corpi replicati e riprodotti uguali agli originali, per viaggiare nel tempo. Una serie prodotta dai produttori di *Westworld* (2016), dove il ritmo è scandito tra un mistero cervellottico ed un altro. La spiegazione del mondo di *Inverso* è qualcosa di esterna alla serie, essendo come preesistente, come se si desse quasi già per scontato che lo spettatore conosca quel mondo, che di sicuro, è simile a *Matrix* (1999), dalle sequenze d'azione al look dei personaggi piombati nella Londra del XXII secolo. Un ritorno del *cyberpunk* in tv, da quando la realtà virtuale è di nuovo di tendenza con l'evoluzione del metaverso e della transizione digitale. Ho citato *Inverso* di William Gibson, poiché il tema dell'inversione è caro anche alla serie *Dark* e stilisticamente a Nolan, come nei film *Memento* (2000), ad esempio, dove la storia è divisa in due parti che scorrono in direzioni opposte, fino ad incontrarsi alla fine del film.

Nolan racconta più storie non lineari tra loro, senza seguire una cronologia progressiva degli eventi, inserendo elementi la cui funzione è quella di tenere lo spettatore in una costante tensione di *suspance*. Anche l'utilizzo dei titoli di testa, detti inizi matrice, che di solito hanno la funzione di far comprendere a chi guarda i tratti salienti della storia, in *Memento* scorrono a ritroso. A Nolan piace ribaltare i significati con elementi di stile. In *Dark*, l'inversione avviene su scala semantica: attraverso *flashback* e *flashforward*. Ogni dettaglio è come un pezzo di un *puzzle* che alimenta nello spettatore il desiderio di scoprire i misteri che si celano nel passato, presente e futuro delle quattro famiglie coinvolte nella cittadina di Winden.

«Noi siamo convinti che il tempo procede in modo lineare ma in realtà la distinzione tra passato, presente e futuro è solo un'illusione, ieri oggi e domani sono in realtà uniti in un circolo senza fine, ogni cosa è collegata» (Bo Odar, Friese, 2017-2020).

Il *wormhole* della caverna di Winden sarebbe un portale gravitazionale che collega tre dimensioni: futuro presente e passato, e proprio come un buco nero, riesce a traghettare nella dimensione spazio – temporale. Un'anomalia collegata al Cesio della vicina centrale nucleare permette di fare viaggi nel tempo nell'arco di 33 anni per volta, sarà lo Jonas del futuro, a cercare di correggere per sempre questa anomalia. Lo Jonas del 2019 viene catapultato nello spazio – tempo ritrovandosi nel 2052, dove l'esplosione della forza nucleare ha spazzato via l'umanità in un presente post – apocalittico, lo stesso che troviamo in *Inverso – The Peripheral*, camuffato ed abbellito dalla realtà virtuale.

Kip Stephen Thorne, fisico teorico, ha confermato una teoria sui *wormholes*, che non solo esisterebbero realmente, ma anche che queste scorciatoie sarebbero usate come portali per effettuare viaggi tra passato, presente, futuro. Una teoria quella di Thorne incerta ma che potrebbe essere plausibile, i *wormholes* non esistono in natura ma la Fisica non vieta la possibilità che un certo tipo di intelligenze superiori non possano installare questi ponti spazio – temporali. Le ipotetiche scorciatoie, teorizzate dal premio Nobel della Caltech, permetterebbero il passaggio da un punto all'altro dell'universo più velocemente della luce, permettendo anche i viaggi nel tempo. Come abbiamo già detto tutto il cinema di Nolan ruota attorno ad una temporalità frastagliata che influenza profondamente il tessuto narrativo. La non linearità del tempo filmico rappresenta il *fil rouge* nell'opera del regista.

La sua poetica affonda le radici in una cultura post – moderna che concepisce il tempo in modo non – lineare. Dunque, il tempo viene inteso come un qualcosa di versatile che può essere ricomposto in logiche nuove. Attraverso un uso segmentato del montaggio, Nolan frammenta la mente dei personaggi in *flashback* così da purificare catarticamente la psiche. In *Interstellar* (2014), la dimensione in cui il tempo viene ricomposto è quella del viaggio nello spazio, verso altri pianeti. Il tempo viene percepito diversamente dai personaggi a seconda della loro posizione nell'Universo, per cui il presente di Cooper è il passato per la figlia in una

temporalità simultanea. Il *wormhole Gargantua* permette dunque di frantumare la consequenzialità logica del racconto cinematografico, per cui i concetti di causa – effetto si fondono. Il regista è particolarmente affascinato dal concetto di tempo post – moderno. Così, il progredire del tempo e la percezione di esso hanno ricadute sul racconto.

In *Tenet* (2020) i protagonisti hanno a loro disposizione una tecnologia in grado di invertire il corso degli eventi e saranno loro stessi a manipolare il tempo. Per cui il processo di destrutturazione e ricombinazione sarà pienamente attivo, poiché i personaggi agiranno su di esso. In questo modo Nolan costruisce un universo narrativo in grado di manipolarsi e modificarsi autonomamente secondo principi fisici di cui è strutturato, dunque un racconto che agisce su sé stesso.

Insieme allo Spazio, il Tempo è ritenuto una dimensione componente della Fisica, e il cinema di fantascienza stravolge queste leggi naturali, attraverso l'immaginazione di paradossi e contraddizioni. Il tempo, difatti, viene ripetuto ossessivamente, la sua dilatazione estrema durante la dimensione del viaggio spazio – temporale, rendono questo genere affascinante e contraddittorio. A dir poco paradossale. Se pensiamo al cinema durante la sua evoluzione nel tempo, è da oltre un secolo che i registi “illudono” i loro spettatori. Prendiamo ad esempio, George Méliès, il primo “mago” cineasta con il film del 1902 *Viaggio sulla Luna – Voyage dans la Lune*, che trasforma l'ordinario in straordinario e lo stesso fa Christopher Nolan con il suo *Interstellar*, 2014, entrambi i film proiettano lo spettatore in una realtà che non sta vivendo davvero, trasformando il viaggio nel viaggio oltre il mondo conosciuto, trasformando così, l'ordinario in straordinario per l'appunto.



Fig. 1 – *Trip to the Interstellar*, omaggio a C. Nolan e G. Méliès, Federica De Stasio, 2023.

Sia Méliès che Nolan, hanno, però, apportato innovazioni indelebili al mondo del cinema, pur rimanendo fedeli alle premesse basilari del cinema classico. Méliès è stato un innovatore per il fatto che è stato il primo narratore del cinema, traghettando il cinema muto da semplice proiezione di filmati del reale alla narrazione di una storia, quindi al mondo di finzione. Nolan, ha apportato invece uno stravolgimento di questa narrazione, rivisitando le regole della narrazione e della grammatica cinematografica, pur rimanendo ancorato al lavoro dei grandi registi del cinema classico. Infatti, Nolan ha restaurato la pellicola del 1968 di Stanley Kubrick *2001: Odissea nello spazio*. D'altronde lo stesso Nolan ha scelto dal punto di vista stilistico, di girare anche in analogico piuttosto che in digitale, facendo uso più volte del sistema IMAX, acronimo di *image e maximum*, un sistema che utilizza la pellicola da 70mm con fotogrammi disposti verticalmente che vengono proiettati su di uno schermo largo 22 metri e alto 16. Sulla questione del cineasta di apportare dovute innovazioni, ce ne parla il critico e studioso David Bordwell, il quale definisce con il concetto "motivazione", la spinta rivoluzionaria di determinati registi, giustificando così determinate strategie che il cineasta usa pur di trasmettere a pieno la propria opera. L'obiettivo è spesso quello non di trasmettere un'idea, piuttosto una nuova esperienza narrativa. Per lo studioso David Bordwell, lo stile di un film è particolarmente legato alla sua tecnica. Una visione del mondo collegata allo spirito del tempo. La percezione del film, secondo Bordwell, parte dal "basso", lo spettatore comprenderà il film tentando di ricostruire l'esperienza filmica su più livelli. Partendo attraverso gli occhi, ovviamente. Gli occhi, secondo Haraway, sono cannibali, onnivori ed onniscienti che tendono alla sorveglianza totale della quotidianità, all'atto della verifica e del controllo razionale. Gli occhi, però, sono anche la parte del corpo che viene associata alla visione, in quanto immaginazione, illusione ottica. Nella combinazione e nella contaminazione tra l'umano e la macchina, tra l'estensione di noi stessi e la separazione desiderata dalla macchina, nel miscuglio tra percezione e realtà, la propria autonomia in quanto identità, viene messa in discussione. Entrando in quella zona di confine ibrida, confusa.

Colma dell'abiezione. Abietto è soprattutto quello che turba un'identità, un sistema, un ordine. Colui che non rispetta i limiti. La costruzione dell'identità nella cultura della simulazione avviene grazie all'esperienza del *cyberspazio*. Numerosi i teorici e le teoriche che hanno enunciato il pensiero "pro – tecnologico" in special modo femminista come quello di Donna Haraway che ha destabilizzato lo stereotipo classico che da sempre identifica la donna come una specie di Madre Terra. Queste riflessioni "tecno – entusiaste" nascono all'interno della cultura anglosassone: la tecnica non è più vista come opposta alla donna, ma è piuttosto fluida, aperta, avvolgente che interagisce con la macchina fino ad incorporarsi, arrivando alla creazione di un nuovo soggetto: il *cyborg*. In Europa, invece, le riflessioni femministe sono ancora di matrice anti – tecnologica, dove la *Techne* è l'emblema della predominanza del maschile sul femminile.

Questi *cyborgs* Harawayiani sono figure ibride che mescolano il biologico con il tecnologico, e hanno un'identità debole ed un costante bisogno del confronto con l'Altro per spiccare. «Meglio Cyborg che Dea» (Haraway, 2018), il *cyborg* è una sintesi di uomo e macchina, proteso ad abitare tanto il suo corpo naturale quanto le sue molteplici estensioni virtuali amplificando le possibilità non solo a livello fisico e corporeo, ma anche a livello comunicativo e cognitivo. Una sintesi postmoderna di una nuova forma di soggettività che può superare i dualismi del passato. Stiamo diventando tutti *cyborgs* grazie all'uso sempre maggiore della tecnologia che contamina il quotidiano di ogni essere umano. Il *cyborg* o terzo sesso, rappresenta l'opportunità da parte dell'universo femminile, di liberarsi definitivamente degli stereotipi di genere, oltre che a far cadere le conoscenze dogmatiche su cui si basa l'Occidente, in onore di una conoscenza più fluida e interconnessa.

L'individuo attraverso il digitale crea *performance* che possono dare origine ad azioni collettive: posizionare e riposizionarsi nei circuiti virtuali, coinvolgendo altri individui in un gioco inscenato per ricercare collettivamente il senso, grazie alla cooperazione e l'interazione tra partecipanti. Questa ricerca alternativa di nuove forme di soggettività rispettose di tutte le differenze superando tutte le dicotomie e le differenze uomo/donna, animale/macchina, promuovono una nuova forma d'identità: il *cyborg*, appunto, ma attenzione: eliminando il concetto di appartenenza sessuale rischiamo inevitabilmente di cadere nell'omologazione del *cyborg*/massa, annegando nell'indistinzione.

Bibliografia

- Amato D., *Il cinema dei fratelli Nolan, Ri(e)voluzione della fantascienza filmica*, Santelli Editore, Milano, 2020.
- Bernardi S., *Introduzione alla retorica del cinema*, Casa Editrice Le Lettere, Firenze, 2003.
- Di Blasi P., *La percezione dello Spazio e del Tempo: L'analisi della dimensione spaziotemporale nel cinema di Christopher Nolan e il cinema come macchina del tempo*, Independently Published, 2020.
- Gallese V., Guerra M., *Lo schermo empatico, cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano, 2020.
- Haraway D.J., *Manifesto Cyborg, Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano, 2018.

Nonsensi Digitali. Approcci critici per una incorporazione sensoriale integrata bio-digitale

di Francesco Dell'Aglio e Carla Langella¹

Abstract

Technological determinism supports the idea of a close relationship between mental structures and the technologies available to society. A relationship in which these technologies, which are becoming more than ever extensions of the human being, are profoundly changing the natural sensory system. Analogue and digital are now in a constant dialogical relationship in which new biological forms are taking shape. The question, therefore, arises as to the role of the senses in such a dematerialised, virtual and conceptual contemporaneity. The interactivity typical of life in cyberspace leads to new projective forms of the nervous system. As a result, the senses evolve and collide with the brain's constant tendency to remain anchored in the physicality of the body. All this leads to the paradox of high-performance machines replicating sensory capabilities in a cognitive delegation process that leads to the atrophy of natural human sensations. The design discipline should question the contemporary implications of this change. This paper, therefore, assesses the implications and proposes scenarios for exploring future possibilities for such fragile human capabilities.

1. Cartografie Sensoriali e Orientamenti Progettuali

«La cognizione dello spazio
ha un ruolo in tutti i nostri comportamenti»
(O'Keefe, Nadel, 1978)

Per tutti i viventi i sensi sono fondamentali nell'esperienza dell'interazione con il mondo. La percezione non è una semplice risposta agli stimoli che riceviamo dall'ambiente esterno, ma un'esperienza cognitiva intimamente soggettiva in cui ogni momento sensoriale attiva una sequenza di personali atti conoscitivi. Le esperienze sensoriali non sono tuttavia assolute; ogni recettore capta informazioni fisico/chimiche che vengono elaborate al livello cerebrale interagendo e integrandosi con il complesso e personale livello cognitivo di esperienze pregresse e aspettative

¹ Il presente articolo è stato discusso e concordato dai due autori ed è stato scritto avendone condiviso la bibliografia, le letture, le ricerche e le riflessioni. Tuttavia, si specifica che i paragrafi 1, 2 e 3 sono da attribuire a Francesco Dell'Aglio; il paragrafo 4 è da attribuire a Carla Langella; abstract e conclusioni sono da attribuire a entrambi gli autori.

(Bruno, Pavani, Zampini, 2010). Il processo di oggettivazione del reale, dunque, passa attraverso una registrazione di informazioni che l'ambiente invia agli organi di senso e, come spiega G. Kanizsa nel saggio *Grammatica del vedere*, «consiste in una costruzione attiva mediante la quale i dati sensoriali vengono selezionati, analizzati, integrati con l'aggiunta di proprietà non direttamente rilevabili ma soltanto ipotizzate, dedotte o anticipate, utilizzando le conoscenze e le capacità intellettive che abbiamo a disposizione» (Kanizsa, 1997). Questa, che Kanizsa definisce come *realtà fenomenica*, è la premessa fondamentale nella valutazione delle dinamiche del sistema sensoriale umano nella contemporaneità di una *infosfera* in cui le tecnologie sono diventate forze tali da strutturare, creare e trasformare la realtà dell'ambiente in cui viviamo (Floridi, 2017).

I sensi guidano ogni essere vivente nella costruzione di mappe cognitive del reale. Una rappresentazione mentale elaborata da un organismo in riferimento a un ambiente fisico o simbolico, che permette all'organismo stesso di orientarsi e pianificare le proprie azioni in quell'ambiente (Tolman, 1976). Queste mappe non sono uniche ma concretizzano mondi paralleli portatori di realtà alternative, ognuna con le sue verità; le percezioni infatti non hanno valori negativi ma si differenziano nelle loro modalità di accordo o disaccordo con la realtà attraverso il pensiero (O'Shaughnessy, 2000). Un pipistrello costruisce le sue mappe sensoriali disegnate da una serie di *batimetriche* del suono. Mappe complesse in cui le onde sonore tracciano una realtà buia che porta con sé distanze, densità, velocità, direzioni. Gli insetti con una visione composita generata da ottiche elementari si restituiscono una realtà sferica e caleidoscopica. La precisione chimica delle mappe olfattive di ogni vivente è in grado non solo di restituire un mondo fisico fatto di distanze e posizioni ma anche un mondo cellulare fatto di informazioni genetiche. L'estrema sensibilità delle superfici liminari biologiche che ricoprono gli involucri degli organismi (epidermide, peli, squame) che si comportano come mediatore tra l'organismo e il mondo esterno, di fatto si fonda su un sistema di interfacce connesse attraverso nervi e canali sensoriali.

Il design, in quanto agente di modellazione antropizzata dell'ambiente, si concretizza dunque in una oggettualizzazione di dati sensoriali. Nelle discipline progettuali gli aspetti sensoriali sono, infatti, elementi fondamentali della costruzione degli artefatti. Che siano al livello urbano, edile o oggettuale, forma e materia si conformano attraverso funzionalità ed estetica passando per un molteplice scambio sensoriale fra progetto e fruitore, in cui l'immagine viene definita come il risultato di un processo vicendevole tra l'osservatore e la cosa osservata (Lynch, 1969). In questo senso la progettazione è da sempre una attività totalmente antropocentrica che genera realtà fortemente unidirezionali in cui il reale predominante è quello umano e tutte le altre forme altro non sono che una serie di distorsioni parziali e limitate. Riflettere sugli aspetti cognitivi legati a sensorialità alternative a quella umana fornisce un più ampio sistema di riferimento per la progettazione in un ambiente fortemente digitalizzato.

Ma anche limitando la riflessione critica ad un approccio human centered è possibile costruire punti di vista alternativi ove riconsiderare approcci ed estetiche progettuali. Riflettere ad esempio su come «facciamo, in automatico, alcune assunzioni di base sul mondo, che possono essere sbagliate anche a un livello molto basilare, come la visione dei colori» (Lotto, 2017), confrontando la propria realtà visiva rispetto al daltonismo, è un esempio su come rivedere certi passaggi e valutarli attraverso realtà fenomenologiche trasversali. Un approccio trasversale e trans-disciplinare che apre interessanti chiavi di lettura e direzioni progettuali nei confronti della realtà e della realtà nel mondo digitale fondamentali per una disciplina, come il design, che necessita di essere intimamente incardinata nella *sua* contemporaneità.

2. Rivoluzioni Tecniche e Co-Evoluzioni Tecnologiche

«[...] there is not in the normal subject a tactile experience and also a visual one,
but an integrated experience to which
it is impossible to gauge the contribution of each sense»
(Merleau-Ponty, 1945)

Se i sensi, dunque, orientano i viventi nella loro realtà è lecito domandarsi come essi interagiscono rispetto allo spazio virtuale, interattivo, interconnesso e interfacciale del *cyberspazio* (Gibson, 1984).

Il ruolo svolto dalla tecnologia nel condizionamento dell'ambiente relazionale, alterando la struttura cognitiva e comportamentale delle persone, è alla base della teoria deterministica di McLuhan il quale sostiene che gli strumenti e le macchine possono essere considerati come estensioni delle estremità e dei sensi dell'uomo modificando profondamente la sua sensorialità (1964). Attraverso considerazioni circa l'utilizzo dell'elettricità McLuhan chiarisce le modificazioni che i media apportano alle nostre forme di percezione. «Nell'era meccanica si aveva un'estensione del corpo in senso spaziale, nell'era elettrica abbiamo esteso il nostro sistema nervoso centrale in un abbraccio globale che abolisce tanto il tempo quanto lo spazio» (McLuhan, 1964). Ancora McLuhan, nel libro "*La Galassia Gutenberg*", illustra come con l'avvento della stampa a caratteri mobili, nel 1455, si compia definitivamente il passaggio dalla cultura orale alla cultura alfabetica con una conseguente dominanza del senso della vista (McLuhan, 1976). Dominanza reiterata e definitivamente consolidata nella contemporaneità digitale.

Il cambio di passo imposto dalla tecnologia ha inciso profondamente sul concetto stesso di spazio. A seguito dell'avvento del digitale lo spazio dei luoghi e dei rapporti interpersonali si è dovuto confrontare con lo spazio dei flussi in cui le relazioni interpersonali avvengono in assenza e a distanza (Castells, 2006). Del

resto la stessa esperienza tattile e visiva delle superfici di interfaccia va compresa al livello computazionale più profondo del linguaggio di programmazione. Pertanto, «se vogliamo comprendere le tecniche contemporanee di controllo, comunicazione, rappresentazione, simulazione, analisi, processo decisionale, memoria, visione, scrittura e interazione, la nostra analisi non può essere completa finché non consideriamo questo strato del software» (Manovich, 2013). Il mondo conformato dalla rivoluzione digitale è sostanzialmente un mondo radicalmente dematerializzato in cui la tendenza a interpretare cose ed eventi in modo soggettivo si realizza in un sistema multilivello dove il soggetto, diventato *prosumer* (Toffler, 1980), figura ibrida produttore/consumatore di una realtà oggettuale/digitale, è costretto ad un aggiornamento costante dei modelli cognitivi con cui ri-adattare la cartografia per orientarsi sui territori del reale che esso stesso ha contribuito a conformare.

Benasayag individua, in ambito antropologico, tre grandi momenti di rottura e rivoluzione: la lingua, che si evolve in una propria autonomia soprattutto nei confronti del reale, la scrittura, che apre ad un sistema deterritorializzato di conoscenze indirette e la digitalizzazione, che opera un profondo mutamento nella materialità stessa del territorio (Benasayag, 2021).

La modalità partecipativa – e immersiva – degli ambienti digitali realizza, infatti, nuove modalità di proiezione elettronica del sistema nervoso (de Kerckhove in De Feo, 2010) in cui i sensi si evolvono scontrandosi con la necessità di restare ancorati alla fisicità del corpo. Si tratta di un sistema ancestrale di co-evoluzione tra vivente e tecnologia che si traduce in una costante ibridazione con gli artefatti e le tecniche.

Questo rapporto ancestrale vive, nella contemporaneità digitale, un passaggio distopico. Si configura infatti il paradosso di macchine altamente performanti nel replicare, in maniera parziale e non integrata, le capacità sensoriali umane in un processo incrementale di delega cognitiva che porta ad una estrema semplificazione della complessità del sistema sensoriale con una conseguente atrofizzazione delle sensibilità analogiche umane. Tutto avviene in un sistema algoritmico configurato come un *passato automatizzato*, in cui l'ambiente digitale è una «istantanea di una serie passata di modi di essere del genere umano» (Morton, 2022).

Il sistema marxiano in cui l'uomo produce il proprio mondo oggettivo attraverso una elaborazione della natura inorganica è dunque ad un punto di svolta – complicandosi il divario fra l'azione produttiva, la sua forma e le sue implicazioni nel sistema del reale soggettivo – proprio perché l'uomo sta progressivamente indebolendo la propria capacità di controllo sul sistema.

Il sistema diventa ulteriormente complesso nel momento in cui il punto focale della relazione uomo/ambiente passa dagli oggetti e spazi fisici a flussi di informazioni, e quando lo spazio si definisce in una sostanza informativa costantemente in evoluzione. Cambiando i campi di interazione fra ambiente, materia, tecnologia ed esseri umani vengono messi in discussione anche i processi di relazionali e di ela-

borazione e oggettivazione del reale in cui, la smaterializzazione di uno spazio fisicamente confinato finisce per generare confusione e ambiguità fenomenica (Žižek, 2022). L'essere umano non è più fruitore di un delimitato luogo funzionale pensato da qualcun altro, ma è parte integrante e attiva della sua costruzione, nonché elemento strutturale, benché temporaneo, dello spazio stesso. Si genera un sistema inter-spaziale che filosoficamente permette una diversa conoscenza, percezione ed esperienza dell'ambiente, al di là delle convenzioni funzionali, in cui l'uomo evolve da visitatore a utente, da partecipante a generatore di senso.

La tecnica non è più un sistema a disposizione della ragione umana teso ad agire sul mondo al fine di modificarlo o a risolvere problemi in direzione del progresso, ma è il mondo che abitiamo [...] dove le cose, gli algoritmi, le macchine e i sistemi informatici permeano e dominano i nostri corpi fino a renderli una parte integrante del regno delle merci, degli spettacoli e delle informazioni. (Susca, 2022)

3. Territori per un Design della materia digitale

«The sky above the port was the color of television,
tuned to a dead channel»
(Gibson, 1984)

Dal momento che è attraverso i processi progettuali che la materia si oggettualizza nell'ambito delle attività sociali e culturali degli esseri viventi (Appadurai, 2013), con la diffusione delle pratiche e degli strumenti di modellazione e fabbricazione basati su algoritmi, digitale e materiale non sono da considerarsi come entità separate quanto piuttosto come elementi interconnessi degli stessi processi, attività e intenzionalità progettuali. L'esperienza dello studio dei materiali tradizionali è la traccia su cui costruire un approccio al digitale come un vero materiale progettuale. Un materiale che, come tutti i materiali, ha definite caratteristiche fisiche e di comportamento. Questo necessita però di un coinvolgimento trasversale di discipline in grado di costruire un sistema di valori con cui valutarne usabilità e potenzialità progettuali. Se si attivano riflessioni metodologiche sull'uso della materia digitale si può generare una narrativa progettuale coerente con la complessità del nostro rapporto con le tecnologie. Riflessioni utili a dare al design un valore di riflessione critica e comprensione sul contemporaneo.

In un'epoca dominata dal primato dell'immagine sulla parola, del gesto sul concetto, il progetto, soprattutto in ambito digitale, si è concentrato prevalentemente sugli aspetti sensoriali e neurologici della vista. Non a caso la colonna portante del design in ambito grafico e di interfacce è rappresentata dai principi percettivi, unicamente visivi, della Gestalt.

L'entrata sul mercato del touch screen fra gli anni Ottanta e Novanta – dagli

sportelli ATM, ai display delle stampanti e agli smartphone – ha definitivamente de-rubricato anche il tatto a mero strumento funzionale alla selezione di intenzioni visive. Nel 2007 Samsung immette nel mercato consumer il primo mobile con feedback aptico e nel 2013 Apple brevetta un *metodo e apparato per la localizzazione del feedback aptico* (U.S.Patent, 2013). Si tratta di un momento di svolta importante dal punto di vista del design; da un lato risulta evidente la necessità dal punto di vista cognitivo di utilizzare il tatto per ri-oggettualizzare elementi tecnologici ormai dematerializzati; dall'altro si apre un nuovo approccio alla progettazione in ambito digitale che sottolinea l'importanza dell'interconnessione fra tutti gli elementi della percezione e una spinta a esplorare soluzioni non unicamente visive che riescano a integrare progettualmente diverse sinestesie sensoriali. L'aspetto rilevante di questa rivalutazione del tatto rappresenta, filosoficamente, la necessità di ri-ancorare gli aspetti cognitivi alla fisicità del corpo costruendo nuove modalità proiettive del sistema nervoso nella realtà interattiva del cyberspazio. Tuttavia diversi approcci alternativi individuano, per gli esseri umani, un numero maggiore di percezioni sensoriali. Al livello superiore, ci sono quattro tipi di recettori sensoriali umani attivati da quattro stimoli fisici: fotorecettori (luce), chemocettori (sostanze chimiche), termorecettori (temperatura) e meccanocettori (forze meccaniche). Le informazioni raccolte dai recettori e gli stimoli innescano le modalità sensoriali della vista, l'udito, l'olfatto, il gusto, il tatto, il dolore, la meccanorecezione, la temperatura, l'interocezione (o consapevolezza corporea) (Schleip, Calsius 2021).

Per ovvie ragioni di carattere tecnologico il design dà la priorità a vista, udito e tatto. Un approccio intenzionale al design sensoriale dovrebbe invece configurarsi come un'esperienza sensoriale complessa che attivi e rafforzi attraverso la progettazione un corpus esperienziale più ampio se non addirittura alternativo.

Per sfruttare appieno il potenziale della percezione, il design ha però bisogno di un framework di principi con cui approcciare agli aspetti sensoriali nel processo di progettazione in ambito digitale. Sicuramente è necessaria una solida conoscenza transdisciplinare del comportamento dei recettori biologici e della matericità e modalità percettiva degli stimoli in ambienti digitali.

In questo senso, come è stato già detto, l'indagine sui disturbi sensoriali può stimolare dei percorsi di ricerca su una integrazione sensoriale alternativa. Inoltre una prospettiva più attuale al sistema della percezione è quella multisensoriale, in cui, oltre al concetto tradizionale e unilaterale di modalità di senso, i processi percettivi vengono studiati come sistemi interconnessi (Bruno, Pavani, Zampini, 2010). Ad esempio, il cervello combina vista e udito per decifrare i segnali di comunicazione, temperatura e dolore per prevenire lesioni, olfatto e gusto per innescare la digestione. Un approfondimento su questi binomi sensoriali può fornire interessanti spunti di riflessione progettuale.

Il design in questo ambito andrebbe inteso soprattutto con un approccio sperimentale dove valutare diversi concept progettuali attraverso test e revisioni orientati alla implementazione di funzionalità non semplicemente additive ma integrate.

Un orientamento è certamente quello di una sperimentazione sinestetica in cui la commistione dei percorsi percettivi può generare metafore cross-sensoriali.

Il design sensoriale dunque non andrebbe pensato come un elemento decorativo ma come una ricerca progettuale basata sulla realtà scientifica del sistema cognitivo integrata in una visione strategica.

Attualmente le aspettative e i comportamenti associati ai prodotti digitali sono profondamente radicati e la maggior parte della conoscenza del design si concentra su elementi visivi e modelli esperienziali consolidati, dai dispositivi indossabili alle interfacce tattili, ai più recenti collegamenti neurali. Non esiste ancora un paradigma progettuale in grado di operare sulla totalità della percezione umana e digitale e per ora il futuro assomiglia ancora a qualcosa del presente in un mondo in cui i dispositivi rimangono dominanti, spetta al design intravedere scenari in cui i principi sensoriali siano integrati in una dimensione ibrida bio-sintetica.

4. Prossimità digitali ed emozioni sintetiche

«[...] the robots of the future will not be jealous, boastful, arrogant, rude, selfseeking or easily angered, unless of course you want them to be. So let us consider the possibility of marrying one»
(Cheok & Zhang, 2019)

Per essere in grado di concepire esperienze percettive intermedie tra la sfera biologica e quella sintetica la cultura del progetto deve confrontarsi con i molteplici esiti della digitalizzazione diffusa e dell'iperconnettività.

Nel libro *Hyperconnectivity*, Adrian Cheok esamina le tecnologie e i prodotti che consentono di instaurare relazioni complesse attraverso il web tra persone e tra persone e artefatti tecnologici al fine di valutare il loro impatto sociale ed economico (2016). Secondo Cheok l'iperconnettività si rivelerà uno dei più fondamentali più importanti della sostenibilità perché consente di amplificare il potenziale delle collaborazioni tra macchine, persone e cose. Le persone, immerse in una nebulosa di dati, interfacce e algoritmi, sono destinate a vivere in una persistente modalità nomadica fra ambienti fisici e digitali. Le città saranno sempre più assimilabili a piattaforme interattive diffuse. Lo stesso impegno politico, nella visione di Cheok, si sposterà sul piano della collettività e della condivisione, influenzando la struttura politica e inducendo i governi a dimostrarsi più efficienti e aperti alla partecipazione.

L'iperconnettività sta ridefinendo tutti gli aspetti della vita quotidiana, come il tempo, le relazioni quotidiane e la percezione di comunità. Cambiano le pratiche sociali, le modalità lavorative si integrano con la vita privata e le relazioni sentimentali si scontrano con ritmi di vita frenetici, nomadismo e ibridazione dei contesti.

Una delle manifestazioni più evidenti di questa transizione è il dilagare della

solitudine, che viene paragonata dai sociologi ad una epidemia che si diffonde in ogni contesto fino a divenire una condizione universale in grado di influenzare i comportamenti individuali, le strutture sociali e le dinamiche economiche (Fox, 2019; Nowland, Necka e Cacioppo, 2018).

La solitudine è uno degli effetti dell'iperconnettività più difficili da governare perché il sistema relazionale delle reti digitali dematerializza e spersonalizza i rapporti rendendoli, freddi, astratti, impersonali.

La risposta della tecnologia alla solitudine è una nuova forma di prossimità digitale che si fonda su interfacce elettroniche e magnetiche specificamente sviluppate per configurare esperienze multisensoriali in cui gli utenti possono interagire tra loro attraverso le macchine e con agenti virtuali a livello emotivo, esprimendo sentimenti come amore ed empatia, fino a giungere alla frontiera del sesso tra umani e robot (Levy, 2009; Locatelli, 2022).

Gli artefatti connettivi con cui le persone si relazionano fra loro configurano sistemi di co-relazione mediante sensori, attuatori e processori che generalmente sono supportati da modelli algoritmici di machine learning e sono quasi sempre attuati materialmente tramite interfacce in una logica IOT (Ng e Wakenshaw, 2017) atta a coinvolgere diverse sensorialità simultaneamente. Il loro scopo è ricapitolare la complessità multimodale dell'esperienza relazionale tra persone in modalità sintetica. Le sperimentazioni progettuali condotte in questo ambito sono ancora ad uno stadio primordiale e prevalentemente prototipale, ma offrono occasioni per riflettere su temi e problematiche centrali nel dibattito culturale sul rapporto tra dimensione digitale connettiva e relazioni umane nel quale il contributo del design occupa una posizione di rilievo.

Il design propone soluzioni progettuali che entrano nella vita quotidiana delle persone rielaborando le loro abitudini, i rituali e le stesse emozioni in una accezione ibrida analogico-digitale che viene definita *phygital* (Batat, 2022).

Pillow Talk, ad esempio, è un sistema prodotto-servizio sviluppato dalla startup londinese *Little Riot* che intende ripristinare l'intimità nelle relazioni a distanza trasmettendo in remoto il battito cardiaco di una persona ad un'altra. Il sistema si basa su un kit costituito da due braccialetti dotati di sensori biometrici e da due altoparlanti che devono essere collocati sotto il cuscino per consentire ad entrambi gli utenti di addormentarsi ascoltando il suono del cuore dell'altro. Gli elementi sono collegati tra loro mediante l'applicazione per smartphone *Little Riot*. La scelta di collocare gli amplificatori sotto il cuscino mira a connettere le persone quando sono più rilassate e propense a vivere una esperienza di intimità.

Il bracciale *Bond*, sviluppato dalla startup *Kwamecorp*, anch'essa londinese, nasce con lo stesso obiettivo di connettere due persone a distanza ma si basa sulla percezione tattile, piuttosto che su quella uditiva. Quando uno dei due utenti che lo indossa sfiora o accarezza il braccialetto, l'altro avverte una sensazione tattile che consiste in una lieve vibrazione, che evoca una carezza, e vede accendersi un

led il cui colore è correlato alla durata della carezza. I componenti integrati nel *Bond* sono un sensore tattile, un motorino a vibrazione, un Led, una batteria, un accelerometro, l'accesso per la ricarica e un Bluetooth con cui si collega ad una applicazione per smartphone. L'applicazione registra le carezze, la loro frequenza e durata e le restituisce in una "mappa delle manifestazioni affettive".

L'azienda *CuteCircuit* ha sviluppato *HugShirt*, una t-shirt che permette di abbracciare virtualmente chi è lontano. Il tessuto ingloba dei sensori che acquisiscono le sollecitazioni meccaniche e termiche correlate al gesto che uno dei due utenti simula imponendo pressione con le mani sulla maglietta, in corrispondenza delle proprie spalle o del torace e le inviano, tramite Bluetooth, ad uno smartphone. Attraverso una applicazione dedicata il segnale codificato viene inviato ad un'altra *HugShirt* che, mediante attuatori, lo decodifica riproponendo la sensazione termica e meccanica dell'abbraccio ricevuto.

I ricercatori del laboratorio di *Imaging* della City University di Londra hanno sviluppato il dispositivo *Kissinger* che consente di inviare baci a distanza utilizzando dei sensori di pressione e degli attuatori meccanici lineari. Il sistema consiste in una sorta di cover per smartphone in cui due persone devono inserire il loro smartphone e avviare una videochiamata tramite un'applicazione con cui è possibile inviare e ricevere baci aptici (Cheok e Zhang, 2019). La superficie del *Kissinger* contiene un array di sensori che rilevano i punti di pressione delle labbra e li traducono in dati che vengono inviati al dispositivo del destinatario che li decodifica traducendoli in una morfologia dinamica che riproduce le labbra nell'atto del bacio inviato, mediante un sistema di attuatori aptici. Oltre a consentire alle persone di trasferirsi attraverso internet una delle forme più intime di interazione umana *Kissinger* può essere interpretato anche come strumento per relazionarsi sentimentalmente con robot o personaggi virtuali in contesti di gaming o di realtà virtuale.

Il valore di queste sperimentazioni non è legato alla loro qualità progettuale o efficacia comunicativa, ma piuttosto alla capacità di rivelare e interpretare l'esigenza sempre più forte di collegare le persone tra loro replicando in forma virtuale, aumentata o mista emozioni, sentimenti e stati d'animo.

Da una analisi dello stato dell'arte emerge che nelle molteplici dimensioni dell'IOT, della realtà virtuale, aumentata e mista la tecnologia si è occupata prevalentemente di ricapitolare ed emulare le percezioni legate ai sensi più semplici da replicare: la vista, l'udito e il tatto che sono dipendenti da grandezze fisiche legate alla propagazione di onde elettromagnetiche o alla trasmissione di stimoli meccanici, segnali facilmente codificabili e decodificabili in forma digitale (Franiović & Serafin, 2013). Mentre risulta più difficile riprodurre il funzionamento dei chemorecettori centrali e periferici, responsabili dei sensi dell'olfatto e del gusto e dello scambio di sostanze biochimiche tra esseri viventi, aspetti su cui la scienza non ha ancora interpretazioni univoche e definitive e le tecnologie emulative sono in una fase embrionale.

Dunque, le relazioni sociali offerte dagli strumenti di connessione e interazione digitale risultano incomplete, imperfette, non per la qualità della mediazione visiva, acustica o tattile ma per quella più misteriosa e complessa delle interazioni bio-chimiche. Per superare questo divario occorre un impegno congiunto di diverse discipline come il design, l'informatica, le neuroscienze, la bio-chimica per adeguare le nuove forme di relazione digitale al corredo neuro-fisiologico di cui gli individui sono atavicamente dotati. L'insieme dei processi fisiologici collegato alla produzione di sostanze bio-chimiche correlate a neurotrasmettitori come endorfine, dopamine, ossitocina, feromoni che influenzano fortemente la qualità delle esperienze umane e la salute psico-fisica delle persone è prevalentemente legato alla prossimità relazionale analogica, al contatto fisico tra le persone. La distanza dunque rischia di sfaldare i legami interpersonali se non è supportata da una dimensione digitale, interattiva, connettiva e multisensoriale che includa anche il complesso apparato di interazioni bio-chimiche tra persone da cui derivano sentimenti ed emozioni. Anche se non esistono ancora prodotti concepiti con queste logiche, iniziano a comparire strumenti scientifici e tecnologici che lasciano intravedere possibili sviluppi in questa direzione.

L'ossitocina, ad esempio, è uno dei mediatori principali dei meccanismi neuro-biologici che sottendono ogni tipologia di attaccamento, da quello materno-infantile a quello tra partner (Portnova, 2020) e ha un importante ruolo nello sviluppo e nella regolazione dei comportamenti sociali.

Gallace e Girondini (2022) hanno proposto di impiegare la misurazione del livello di ossitocina come strumento per valutare il ruolo e gli effetti del tatto virtuale nel favorire il comportamento affiliativo negli ambienti VR.

Lo sviluppo dei sensori di ossitocina è, però, ancora distante dalla possibilità di monitorare questo parametro in modo non invasivo, perché le attuali tecnologie prevedono l'analisi del plasma o dell'ambiente extracellulare del tessuto cerebrale (Qian et al., 2022). Probabilmente in un futuro non molto lontano questi dati potranno essere correlati con parametri rilevabili con tecnologie che possono essere integrate in dispositivi indossabili come i sistemi EEG per l'analisi delle onde cerebrali, che vengono già impiegati in applicazioni di gaming e in esperienze VR, o i sistemi di spettroscopia funzionale nel vicino infrarosso (fNIRS) che costituiscono una tecnica non-invasiva di neuroimaging funzionale (Berg et al., 2018).

La lettura dei livelli di ossitocina mediante sonde e sensori integrati negli ambienti VR, AR e MR non è ancora attuabile ma, essendo possibile implementare sistemi di rilascio di queste sostanze su dispositivi indossabili e interattivi, sarebbe interessante avviare percorsi esplorativi e di testing sugli aspetti della percezione bio-chimica.

Uno studio, pubblicato su *Nature Communications*, analizza l'impiego di ossitocina sintetica in ambito psichiatrico confrontando, mediante l'utilizzo della risonanza magnetica funzionale fMRI, diverse tipologie di somministrazione (l'iniezione di ossitocina nel sangue, la somministrazione tramite spray nasale e quella tramite nebulizzatore) per comprendere come influenzano il flusso sanguigno, il cervello e l'attivazione

neuronal (Martins *et al.*, 2020). I risultati hanno mostrato che tutti i metodi utilizzati, dunque anche la nebulizzazione, riducono il flusso sanguigno nell'amigdala, un'area del cervello coinvolta nell'elaborazione delle informazioni sociali ed emotive che, nei soggetti che soffrono di disturbo d'ansia sociale, presenta una iper-attivazione.

La conoscenza di questi meccanismi e dei risultati delle ricerche condotte può aiutare a progettare dispositivi interattivi multisensoriali che includano anche il corpus dei segnali bio-chimici. Ad esempio, potrebbero essere concepiti visori per realtà virtuale o mista che includano micro-nebulizzatori specificamente deputati al rilascio di sostanze chimiche come ossitocina e feromoni, oltre che di semplici profumi. Il rilascio di ossitocina sintetica a distanza potrebbe aiutare a rafforzare l'attaccamento tra persone o tra persone e oggetti, consentendo di ricreare, nel virtuale, interazioni sociali più realistiche e coinvolgenti, basate su esperienze affettive "aumentate", che possano essere impiegate in vari ambiti dalla comunicazione, alla psicoterapia, al marketing (Moutinho, 2021)

L'ossitocina è solo una delle sostanze bio-chimiche che modulano le relazioni tra esseri umani, ma costituisce un esempio utile ad orientare la ricerca tecnologica e progettuale verso lo sviluppo di interfacce interattive e di strumenti di connessione relazionale più completi. In questa prospettiva il design è chiamato a elaborare strategie, strumenti e metodi per lo sviluppo di una nuova generazione di artefatti relazionali e interattivi che, attraverso soluzioni analogiche e digitali, agiscono da mediatori attivi di relazioni interpersonali emozionalmente e sentimentamente dense e reciproche. La mediazione deve avvenire attraverso la codifica e decodifica di segnali ad elevata componente emotiva e la gestione di modalità di interazione multisensoriale, fondate sulla sinestesia e sulla consapevolezza dei fenomeni fisiologici alla base delle emozioni. Artefatti così concepiti potrebbero proporsi come agenti in grado di indurre le persone, i loro comportamenti e pensieri verso direzioni e approcci che facilitino la comunicazione, l'empatia, la comprensione reciproca, i processi di coesione e collaborazione (Langella *et al.*, 2022).

Per affrontare questa sfida i designer devono dotarsi di un bagaglio di conoscenze e strumenti complessi e transdisciplinari oltre che di strutture metodologiche adeguate.

Devono essere in grado di consultare la letteratura scientifica specialistica di settori generalmente estranei alla cultura del progetto come la neuro-biologia, la fisiologia umana e l'endocrinologia correlandola con principi di psicologia cognitiva, comportamentale e sistemico-relazionale. Occorre, dunque, accogliere l'eredità delle ricerche condotte nell'ambito del neuro-design, area della neuroestetica che si occupa di studiare le reazioni neuronali in risposta allo stimolo provocato da oggetti, prodotti, ambienti e servizi, con un punto di vista aggiornato rispetto agli avanzamenti compiuti negli ambiti scientifici e tecnologici e a nuovi paradigmi come quello delle emozioni sintetiche (Qu *et al.*, 2014).

Da un'analisi dei dispositivi di correlazione emozionale mediante interfacce interattive come quelli descritti emerge che la struttura funzionale si basa preva-

lentamente su cinque fasi: l'acquisizione di dati fisici relazionabili ad emozioni e stati d'animo mediante sensori e sonde; la codifica dei dati; la trasmissione basata su bluetooth e web spesso veicolata da applicazioni per smartphone; la decodifica e la restituzione attraverso attuatori acustici, meccanici, visivi, chimici (Tab. 1).

Generalmente il segnale fornito in input viene convertito in un segnale analogo. Ad esempio un aumento di temperatura corporea dell'utente inviante può essere tradotto in un rilascio di calore sul corpo del ricevente. Talvolta, invece, il segnale in ingresso e quello in uscita sono di tipologie diverse. Il calore può trasformarsi in vibrazione o in segnale luminoso. La transizione asimmetrica lascia molto più spazio alla speculazione concettuale e alla sperimentazione tecnologica, dunque al contributo del design che ha la possibilità di concepire esperienze inusuali e più innovative.

Fasi	Acquisizione di dati fisici dell'utente inviante mediante sensori e sonde	Codifica analogico-digitale	Trasmissione	Decodifica digitale-analogico	Restituzione all'utente ricevente mediante attuatori
Strumenti e contenuti dell'interazione	battito cardiaco; voce e suoni; pressione sanguigna; temperatura corporea; espressioni facciali; immagini; pressione meccanica e segnali aptici (carezze, baci; abbracci); sostanze chimiche (profumi, feromoni, neurotrasmettitori)	processori	bluetooth; Internet	processori	voce e suoni; temperatura; luce; colori; immagini; vibrazione; pressione meccanica; sostanze chimiche (profumi, feromoni, neurotrasmettitori)

Tabella 1: struttura progettuale delle interfacce interattive emozionali.

5. Conclusioni

L'universo digitale è caratterizzato da un sistema di sensorialità alternative a quelle umane. Per certi versi si tratta di un sistema potenziato, in grado di travalicare le limitazioni fisiche e temporali della materia e dello spazio, per altri versi è un sistema al quale manca quella componente fisiologica strettamente correlata alla complessità biologica della sensorialità umana. In una contemporaneità iper-digitalizzata, il design è chiamato ad interpretare questa intersezione sensoriale ed emozionale progettando artefatti in grado di esplorare e ampliare le opportunità offerte dalla tecnologia in una dimensione immersiva e inclusiva del digitale in cui il sistema sensoriale si deve confrontare con l'infinitamente piccolo, l'infinitamente grande, l'infinitamente veloce e l'infinitamente lontano. In questa traduzione delle opportunità offerte dalla tecnologia all'interno di un sistema di nuove esigenze socio-culturali, la disciplina del design dovrebbe anche impiegare i propri strumenti concettuali e operativi in risposta a una tendenza a delegare al digitale l'atto sensoriale. Per far ciò probabilmente è necessario integrare e rendere sensibili i sistemi tecnologici ai parametri biochimici e biofisici, innestando quelle componenti emotive, fisiologiche, sentimentali, psicologiche tipiche del complesso sistema percettivo umano. Si tratta di un approccio in grado di generare una sinergia di arricchimento reciproco e iterativo tra le due dimensioni del sensibile digitale e del sensibile umano; un sistema che superi e vada oltre l'attuale dimensione antitetica fra i due domini per accedere a una modalità di sensorialità e sensibilità ibride che espanda in maniera caleidoscopica visioni e opportunità. Il design dovrebbe quindi interrogarsi su un approccio sensoriale alternativo che non guardi indietro nel tentativo di restare ancorato ad una presunta integralità dell'umano ma che sfidi la disciplina alla «incorporazione di segmenti umani integrati con combinatorie tecniche» (Benasayag, 2021). Non da ultimo è necessaria una riflessione e una indagine che consenta di valutare e gestire progettualmente un sistema estetico alternativo che ibridi le sensorialità biologiche riconnettendole intimamente alla fisicità del corpo e dei suoi recettori ma che al contempo sia in grado di stimolare e aumentare nuove sensibilità e nuove emozioni. Se attraverso la percezione si costruiscono mappe cognitive, queste altro non sono che una personale interpretazione di un territorio più complesso e per lo più inesplorato. Su questo territorio le funzioni cerebrali travalicano l'ambito del calcolabile e tendono ad un inconsapevole ma complesso modello evolutivo che si concretizza nella resistenza alla traduzione algoritmica; in questa direzione la sfida del design è proprio quella di operare i suoi peculiari approcci critici verso un sistema convincente di ibridazione.

Bibliografia

- Appadurai A., *The future as a cultural fact*, Verso, Londra, 2013.
- Batat W., *Strategies for the digital customer experience: Connecting customers with brands in the phygital age*, Edward Elgar Publishing, 2022.
- Cheok A. D., *Hyperconnectivity*, Springer, Londra, 2016.
- Benasayag M., *La singolarità del vivente*, Jaca Book, Milano, 2021.
- Berg A., Gulden T., Yazidi A., Mirtaheri P., Herlofson K., Daatland S. O., ... e Klopman, A., *Health promoting experiences in urban green space: A case study of a co-design toolkit based on feedbacks from fNIRS, IoT and game probes*, "Health", vol. 60, 2018.
- Bruno N., Pavani F., Zampini M., *La percezione multisensoriale*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Castells M., *The Rise of the Network Society*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 1996.
- Cheok A.D., Zhang E.Y., *Kissenger: Transmitting kiss through the internet*, in *Human-Robot Intimate Relationships*, Springer, Cham, 2019.
- Cheok A D., Zhang E.Y., *Why Not Marry a Robot?*, in *Human-Robot Intimate Relationships*, Springer, Cham, 2019.
- De Feo L., *Intervista a Derrick de Kerckhove guru dei nuovi media*, "GDO Week", 30 agosto 2010: <https://bit.ly/3L7PnsD>.
- Floridi L., *La quarta Rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina, Milano, 2017.
- Fox B., *An Introduction to Emotions and Loneliness in a Networked Society*, in *Emotions and Loneliness in a Networked Society*, Palgrave Macmillan, Cham, 2019.
- Franinović K., Serafin S. (a cura di), *Sonic interaction design*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 2013.
- Gallace A., Girondini M., *Social touch in virtual reality*, "Current Opinion in Behavioral Sciences", vol. 43, 2022.
- Gibson W., *Neuromancer*, ACE, New York, 1984.
- Kanizsa G., *Grammatica del vedere. Saggi su percezione e Gestalt*, Il Mulino, Bologna, 1997.
- Langella C., Pontillo G., Angari R., Perricone V., Maffei L., *Design come mediatore sistematico-sentimentale*, in A.A.V.V, Ferrara C., Germak C., Imbesi L., Trapani V. (a cura di), *Design per Connettere. Persone, patrimoni, processi*, SID Società Italiana di Design, 2022.
- Levy D., *Love and sex with robots: The evolution of human-robot relationships*. HarperCollins, New York, 2009.
- Locatelli C., *Rethinking 'Sex Robots': Gender, Desire, and Embodiment in Posthuman Sex-tech*, "Journal of Digital Social Research", vol. 4, n. 3, 2022.
- Lotto B., *Percezioni. Come il cervello costruisce il mondo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2017.
- Lynch K., *L'immagine della città*, Marsilio, Venezia, 1969.
- Manovich L., *Software Takes Command*, Bloomsbury, Londra, 2013.
- Martins D.A., Mazibuko N., Zelaya F., Vasilakopoulou S., Loveridge J., Oates A., ... e

- Paloyelis Y., *Effects of route of administration on oxytocin-induced changes in regional cerebral blood flow in humans*, "Nature communications", vol. 11, n. 1, 2020.
- Marx K., *Manoscritti economico-filosofici del 1844*, Einaudi, Torino, 1976.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, 1964.
- McLuhan M., *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico*, Armando, Roma, 1976.
- Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, Gallimard, Parigi, 1945.
- Morton T., *Humankind. Solidarietà ai non umani*, Nero, Roma, 2022.
- Moutinho L., *Further futuring in marketing research Techniques*, in *The Routledge Companion to Marketing Research*, Routledge, 2021.
- Ng I.C., Wakenshaw S.Y., *The Internet-of-Things: Review and research directions*, "International Journal of Research in Marketing", vol. 34, n. 1, 2017.
- Nowland R., Necka E.A., Cacioppo J.T., *Loneliness and social internet use: pathways to reconnection in a digital world?*, "Perspectives on Psychological Science", vol. 13, n. 1, 2018.
- O'Shaughnessy B., *Consciousness and the World*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2000.
- O'Keefe J., Nadel L., *The Hippocampus as a Cognitive Map*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 1978.
- Pance A., Billbrey A., Brett P., *United States Patent: 8378797 – Method and apparatus for localization of haptic feedback*, 2013.
- Portnova G.V., Proskurnina E.V., Sokolova S.V., Skorokhodov I.V., Varlamov A.A., *Perceived pleasantness of gentle touch in healthy individuals is related to salivary oxytocin response and EEG markers of arousal*, "Experimental Brain Research", vol. 238, n. 10, 2020.
- Schleip R., Calsius J., Jäger H., *Interoception: A New Correlate for Intricate Connections Between Fascial Receptors, Emotion, and Self-Awareness*, in *Fascia: The Tensional Network of the Human Body*, Elsevier, 2021.
- Susca V., *Tecnomagia: Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, Mimesis, Udine, 2022.
- Toffler A., *The third wave*, Bantam, New York, 1980.
- Tolman E.C., *L'uomo psicologico. Saggi sulla motivazione e l'apprendimento*, Franco Angeli, Milano, 1976.
- Žižek S., *Benvenuti nel deserto del reale*, Meltemi, Milano, 2022.
- Qu C., Brinkman W.P., Ling Y., Wiggers P., Heynderickx I., *Conversations with a virtual human: Synthetic emotions and human responses*, "Computers in Human Behavior", vol. 34, 2014.
- Qian T., Wang H., Wang P., Geng L., Mei L., Osakada T., ... e Li Y., *Compartmental Neuropeptide Release Measured Using a New Oxytocin Sensor*, <https://www.biorxiv.org/content/10.1101/2022.02.10.480016v1>, 2022.

Corpi, Macchine e Zombies. La rappresentazione di Körper e Leib nei futuri di *Horizon* e *The Last of Us*

di Marco Favaro

Abstract

What is the body's future? Will humankind move away from its factual dimension, increasingly turning to a technological transcendence, or will we be reminded that, despite our scientific and technological power, we remain flesh and blood? By focusing on *The Last of Us* and *Horizon*, two video games whose narratives take place in the future, the article investigates the role that the body assumes and how it is represented in future scenarios. The two virtual universes created by Naughty Dog and Guerrilla are artworks, through which we can try to sense the art's future. Will it move away, from the factual dimension as the digital medium seems to suggest, or will it be forced to rediscover it?

Storia e Gameplay

TLOU e *Horizon* sono due serie di videogiochi action-adventure in terza persona. La prima è una distopia catastrofica ambientata negli Stati Uniti del 2033 (venti anni dall'uscita del primo gioco). Dopo l'apocalisse zombie pochi gruppi umani rimangono a contendersi le scarse risorse, in lotta tra loro e costantemente minacciati dagli infetti. Il futuro di *Horizon* è più remoto: ambientato nel nord America del XXXI secolo, il gioco mostra una realtà post-apocalittica successiva alla completa distruzione di tutta la vita organica sulla Terra, ricreata artificialmente in seguito grazie al progetto di terraformazione *Zero Dawn* (che dà il nome al primo gioco del 2017. Segue *Forbidden West* nel 2022). In *Horizon* la società umana è "ritornata" a comunità di tipo prevalentemente tribale, con nessuna memoria dei "Predecessori", sterminati intorno all'anno 2065.

TLOU è fortemente influenzato da elementi *survival-horror*, quali l'estrema scarsità di risorse e la vulnerabilità dei protagonisti, costretti, il più delle volte, ad adottare un approccio *stealth* per poter sopravvivere. In *Horizon*, al contrario, l'aspetto *action* è predominante e conferisce ad Aloy, la protagonista, capacità al limite dell'umano. Inizialmente è consigliabile affrontare gli enormi animali meccanici pianificando in precedenza come colpirli, ma aumentando di livello e sbloccando armi sempre più potenti, il giocatore si potrà imporre con facilità crescente sugli avversari.

La meccanica *open world* di *Horizon* consente una libertà di movimento che *TLOU* non può offrire. Attraverso Aloy il giocatore può esplorare i 24 chilometri quadrati di mappa a piacimento, mentre in *TLOU* si è vincolati dalla linearità della storia e si è costretti a seguire un percorso prestabilito. Sottolinea Ariemma che *TLOU* «forza, infatti, il giocatore [...] a compiere scelte morali discutibili e problematiche, senza dargli alcuna possibilità di scelta» (2022, p. 77).

Il ruolo chiave, ma opposto, che i corpi svolgono in entrambi i videogiochi ha motivato la scelta di prenderli a esempio per analizzare il futuro del corpo. Nel mondo di *Horizon* il corpo naturale viene sostituito da quello artificiale, elemento evidente nelle gigantesche macchine animalesche, ma anche nelle “divinità/IA” – entità, queste, quasi completamente prive di supporto fisico. In *TLOU* la Natura ha completamente preso il sopravvento. I corpi degli infetti, controllati dal fungo Cordyceps, non sono più definibili *Leib*, corpi vivi, ma sono piuttosto vicini all’Essere inanimato – dei cadaveri appunto.

L’analisi dei corpi opererà sulla base del dualismo Sartriano che separa il Per-sé, la libertà umana trascendente¹ che si oppone all’In-sé, l’Essere fattuale. Questo dualismo verrà adottato sia nel considerare personaggi e creature delle due narrative, ma anche in parte considerando la dimensione temporale del gioco, che si concentra ora sul futuro, ora sul passato, nonché gli ambienti, dove l’Essere si esprime attraverso la Natura intesa come realtà opposta a quella culturale.

Natura vergine e rovine

Il legame con la sfera temporale dei due giochi è per molti versi opposto. La distopia di *TLOU* è ambientata in un futuro prossimo, ma è il passato a essere protagonista. Molti dei personaggi hanno visto la società essere distrutta e il loro legame con ciò che è stato rimane forte. La stessa dinamica padre-figlia che si crea tra Joel ed Ellie è influenzata dal passato di Joel e da sua figlia, morta tra le sue braccia all’inizio del gioco. La presenza del passato imperante, vissuto con rimpianto o nostalgia, si mostra attraverso numerosi “manufatti” (frammenti di diari, lettere, annotazioni) che il giocatore può trovare. Il finale della Parte I sancisce la “vittoria” del passato sul futuro: Joel salva Ellie, l’unica immune al virus, dalla sala operatoria dove, per studiarla, avrebbero dovuto ucciderla. La sequenza finale si riallaccia direttamente a quella iniziale, con Joel che ancora una volta fugge con sua “figlia” tra le braccia. Riesce questa volta a salvarla, ma questo decreterà l’impossibilità di sviluppare un vaccino, privando così l’umanità di un futuro senza infetti.

Il passato è presente e pressante anche nella Parte II, incentrata sulla ricerca di vendetta. Due volontà di vendetta che si incrociano e si scontrano tra loro, quella

¹ Trascendenza non indica una realtà immateriale ma una qualità intrinseca del corpo vivo che “è fuori di sé”, si trascende nel mondo che abita.

di Debbie verso Joel e quella di Ellie verso Debbie. La vendetta lega necessariamente a ciò che è stato e che condiziona ossessivamente le azioni presenti. Il grido della vendetta è legato a ciò che ormai “è”, senza possibilità di cambiamento.

Il passato è uno degli elementi che riportano all'immanenza, all'in-sé: «è la totalità sempre crescente dell'in-sé che noi siamo [...], è ciò che è [...], ciò che ha consumato le sue possibilità» (Sartre, 2014, pp. 156-157). Il passato è in questo senso identico alla fatticità, aspetto chiave per comprendere il ruolo del corpo in *TLOU*.

Il passato è legato all'immanenza e alla fatticità; il futuro è invece il regno della trascendenza: non è ancora, diviene, è libero, è una spinta del per-sé presente verso i suoi possibili (Sartre 2014, p. 165). Come suggerisce il titolo che rimanda all'orizzonte e alle sue molteplici possibilità, *Horizon* è incentrato sul futuro, evidenziando un'elevata libertà e una maggiore capacità di agire. Riferendosi a *Between past and future* di Arendt, Falkenhayner scrive: «futurity is deeply connected to agency [...] the idea of freedom is unthinkable [...] without the capacity to act for an open future» (2021, p. 2). Falkenhayner conclude che «*Horizon* enables a recovery of a sense of agency for a posthuman future» (2021, p. 2). La missione di Aloy è salvare il futuro, impedendo prima all'IA impazzita ADE, poi alla “piaga rossa”, di uccidere tutti gli esseri viventi. Il passato, presente frammentariamente, appare come mitologico piuttosto che storico. Qualcosa di lontano ed estraneo. L'indagine di Aloy del suo passato ha lo scopo di salvare il futuro; al contrario in *TLOU* il passato impedisce piuttosto al futuro di compiersi.

L'ambiente dei due giochi rafforza il rapporto con la dimensione temporale. *Horizon* è un mondo nuovo, dove la vita è stata ricreata da zero dall'IA GAIA². Le forme di comunità tribali si richiamano agli albori dell'umanità, mentre l'ecosistema appare vergine, ricco di possibilità: l'ambiente «functions as an infinite resource that always regenerates' (Nae, 2020). Esso si offre al giocatore: «it exists for players' conquest and consumption» (Jennings 2022, p. 334). La Natura non è un ostacolo ma un'opportunità che accresce la capacità d'azione di Aloy piuttosto che ridurla (persino le macchine possono essere controllate).

Opposto il caso di *TLOU*. Qui l'umanità non è ai suoi (nuovi) albori, ma alla fine, come il titolo esplicita chiaramente. L'ambiente di gioco è costituito da rovine spoglie, quasi completamente prive di risorse. Se in *Horizon* ogni macchina è una fonte di oggetti preziosi, i nemici sconfitti in *TLOU* non rilasciano nulla, se non in rare occasioni. Il giocatore è costretto a razionare il poco che trova, mentre con difficoltà si muove tra le macerie. La Natura è ostile: le piante invadono le macerie mentre alcune zone completamente allagate impediscono il passaggio: la Natura – intesa come realtà opposta all'essere umano – si appropria del poco che rimane

² GAIA è l'IA principale, affiancata da differenti IA secondarie. Nel mondo di *Horizon* queste IA sono comparabili a delle divinità, come i loro nomi – ADE, POSEIDONE, MINERVA, etc., suggeriscono.

dell'universo culturale, andando a invadere quelle strutture che un tempo ne rappresentavano l'apice: grattacieli, università, ospedali. Questa Natura rappresenta l'Essere, che si mostra nella sua avversità: riporta alla fisicità, ai limiti dati dal corpo piuttosto che alle sue possibilità. Spostarsi in questo mondo è faticoso, il percorso è continuamente bloccato, impraticabile.

Parallelamente si assiste al completo collasso sociale, rimarcato dalla stessa fragilità dei personaggi: come sottolinea Pfister, «most zombie games [...] stage the fragility not only of the player-character, but, by extension, of all human society» (2020, p. 225). Pfister parla di un “*myth of political failure*” (cfr. 2020, pp. 225-227) che «depict – consciously or unconsciously – the image of a failing society. [...] Social cohesion has disintegrated and been replaced by a seemingly ‘natural state’ of brutal anarchy» (2020, pp. 217-218). È la sconfitta dell'essere umano intesa nel senso più ampio: la distruzione dei suoi traguardi passati, l'impossibilità di futuro, una capacità d'azione relegata alla mera sopravvivenza.

Gli Altri: Carne e Acciaio

In *TLOU*, come le piante invadono i simboli del passato potere dell'uomo, negli infetti la Natura invade il *Leib*, il corpo vivo e libero, riducendolo alla dimensione naturale. Le «ruined cityscape» soverchiate dalla Natura riflettono il «ruined (violated) human body», condannato allo stesso destino (Pfister, 2020, p. 221) La violazione del *Leib* umano da parte della Natura in-sé segue differenti stadi, nel corso dei quali il corpo dell'infetto si ricopre progressivamente di funghi. Al terzo stadio (i Clicker³), il fungo cresce sulla fronte e sugli occhi, rendendo la vittima cieca; all'ultimo stadio il cadavere, completamente trasformato in una massa fungina che rilascia spore, è ormai solamente una parte dell'ambiente:

The infected of *The Last of Us* [...] are gradually dehumanised, covered with more and more tumorous fungal growths until they ultimately become immobilised fungus-colonies that only vaguely remind us of human bodies. [...] The human body is invaded and ultimately ruined by nature. Nature is triumphing over culture. (Pfister 2020, p. 223)

Questa dimensione naturale non è peculiare dello zombie, ma è comune a tutti i mostri che, sin dal mito, si pongono come «incarnation of Nature itself» (Asma, 2009, p. 153), rappresentanti della sua realtà caotica, opposta al cosmo razionale dell'umano. L'infetto di *TLOU* però, è legato alla Natura – e alla dimensione corporea – in modo privilegiato. Gli zombie sono prima di tutto dei corpi, o meglio

³Denominati così per via del caratteristico “click” che emettono, una forma di ecolocazione che supplisce alla loro completa cecità.

dei *Körper*, dei cadaveri privi della dimensione trascendente che invece definisce il *Leib*, traducibile appunto come corpo *vivo*. Interessante, in questo frangente, il parallelo operato da Gruson-Wood tra gli zombie e le categorie sociali tradizionalmente e stereotipicamente legate al corpo e alla Natura, quali i disabili (2011, pp. 273-280), le donne (2011, pp. 278-279) e le “racialized people” come afroamericani e immigrati (2011, pp. 278-279). Questo aspetto non è solamente dovuto al fatto che, nota Jen Rinaldi, le persone economicamente svantaggiate o più vincolate dalla fisicità del corpo (anziani, malati, persone sovrappeso etc.) sarebbero le prime a essere contagiate (2011, pp. 13-17), ma va osservato che i primi a diventare zombie sono individui e gruppi sociali spesso già rilegati a naturalità e corporeità con stereotipi denigratori funzionali a imporre la loro subordinazione rispetto alla classe dominante, generalmente composta da uomini bianchi ricchi e normodotati. Indicative le parole di Leder:

Certain individuals or groups are associated with the body. This includes women, laborers, ‘primitive’ cultures, animals, and nature in general. They are thus defined as Other to the essential self, just as the body is Other. Moreover, insofar as the body is seen as mindless and in need of control, so too its representatives. (Leder, 1990, pp. 154,155).

Corpi altri rispetto al (per-)sé, senza coscienza né controllo: la descrizione corrisponde a quella degli zombie. Gli infetti – nei quali morte e Natura si impongono sull’uomo – ci mostrano un futuro dove la dimensione corporea dell’in-sé ha preso il sopravvento su quella trascendente del per-sé. Ulteriori elementi legano lo zombie alla dimensione puramente corporea, a ciò che Sartre definisce “carne”, che è «contingenza pura della presenza» e rimanda, infatti, al cadavere (Sartre 2014, p. 403). Questi sono la fondamentale oscenità e difficoltà di movimento del morto vivente (Barton, 2020, p. 31), che si oppone alla grazia intesa come espressione dello psichico attraverso il corpo (Sartre, 2014, pp. 462-463), ma anche la sua impossibilità di sensazioni fisiche (Brooks, 2003, p. 9), e la fondamentale assenza di una qualsivoglia individualità (Perron, 2020, p. 209). Quest’ultimo aspetto è esemplificato dalla classica *orda* zombie o, ancora più grottescamente, dal *Rat king* della Parte II di *TLOU*, un ammasso di più infetti fusi assieme in un unico corpo dal Cordyceps.

Si parla di infetti, quindi di corpi malati. Per il corpo malato la trascendenza si riduce, fino a perdersi completamente – il malato non è più fonte di possibili azioni ma è imprigionato e vincolato dalla carne. Scrive Umberto Galimberti che «per chi è malato [...] l’io-penso’, che potrebbe spaziare oltre i confini angusti della stanza, in realtà si riduce ai limiti dell’io-posso’, perché non è la realtà del mondo, ma la possibilità di viverla a promuoverne l’interesse.» (2018, p. 130).

Negli zombie l’io-penso è scomparso completamente, essi non abitano più il mondo trascendendosi in esso, ma ne sono parte. Legata alla malattia è la paura di

infettarsi, che il morbo prenda il corpo sano. Il pericolo non è morire quanto piuttosto diventare uno di loro (Barr, 2020, p. 25). Sottolineano Fawcett e McGreevy che la fonte della paura legata agli zombie «focuses on the body and its contamination [...]». The zombie is not itself the menace; the infection is» (2020, p. 85).

Aspetto peculiare dei Clicker è la cecità. Crescendo sul lobo frontale il fungo ha privato il Clicker degli occhi e della vista e, conseguentemente, del ruolo di soggetto. Scrive Sartre che è attraverso lo sguardo che l'altro rivela il suo essere soggetto: l'altro è essenzialmente *colui che mi guarda* (Sartre, 2014, p. 310). La completa cecità che sopraggiunge col progredire dell'infezione decreta definitivamente l'assenza della loro trascendenza: sono dei non-soggetti, delle personificazioni semoventi dell'Essere in-sé.

Inizialmente le macchine che Aloy affronta in *Horizon* sembrerebbero paragonabili agli zombie, entrambi nemici ideali in quanto deumanizzati (Tonio, 2022, pp. 115-116); Brooks descrive il cervello dello zombie come «an instinct-driven, unitask machine» (2003, p. 23), mentre Locatelli sottolinea che la presenza dell'androide «recall disease, physical decay and death,» concludendo che «seeing them as animate is an experience that recalls the feeling of seeing a corpse moving» (2022, p. 34). Eppure, come la Natura in *Horizon* si rivela essere un prodotto creato artificialmente, anche il paragone zombie-macchine presenta differenze sottili ma essenziali. La prima è il percorso opposto delle due creature: l'infetto perde progressivamente la sua mobilità e trascendenza, ritornando a essere parte indifferenziata dell'Essere. La macchina, al contrario, passa da una realtà inorganica a una crescente individualizzazione, evidenziata da un incremento della capacità d'agire e persino dal manifestarsi di una trascendenza, fino ad arrivare alle IA che si sono lasciate la dimensione fisica del *Körper* quasi completamente alle spalle. Nell'infetto la Natura invade e si riappropria del *Leib*; la macchina è per definizione opposta alla Natura. In *Horizon* le macchine non solo imitano la Natura, ma la rimpiazzano. Non sono dei mostri rappresentanti di una Natura caotica e ostile, ma creazioni umane potenzialmente controllabili, espressioni di una realtà trascendente, sebbene artificiale.

Gli elementi che hanno portato a definire l'infetto come un non-soggetto, carne priva di trascendenza, appaiono invertiti nelle macchine di *Horizon*, a partire dalla loro inorganicità, che contrasta fortemente con la carne cancrenosa dello zombie, proponendo una dimensione corporea meno vincolata e ostacolata dal tempo. Inoltre l'inorganicità del metallo rende le macchine immuni a qualsivoglia infezione. In *Zero Dawn* le macchine possono venir corrotte, apparentemente «infettate», ma questa – si scoprirà – è opera di ADE che ne prende il controllo; quindi, anche in questo caso, espressione di una IA trascendente e non di un caos naturale. Mentre lo zombie è osceno e sgraziato nei movimenti, le macchine sono aggraziate, perfetta esecuzione corporea dei loro programmi interni dettati dalle IA. A seconda del tipo, le macchine sono in grado di saltare, correre, ma anche nuotare, arrampicarsi, immergersi nel terreno o volare. Le differenti classi segnano

un'altra differenza con il non morto: mentre lo zombie si allontana da ogni possibile individualità, le macchine sono fortemente differenziate (in *Forbidden West* ne sono presenti 43 differenti tipologie, più numerose IA). Infine, mentre gli infetti perdono gradualmente la loro percezione, i sensi delle macchine, così come la loro capacità d'azione, sono potenziati (emblematica la tipologia *collolungo* capace di percepire e comunicare ampie porzioni della mappa).

In opposizione agli infetti, le macchine, anche se robot inorganici, sono considerabili espressioni di una realtà trascendente, non umana ma artificiale. Le IA senzienti come ADE o GAIA sono la manifestazione massima di questa trascendenza, in quanto quasi completamente indipendenti da un supporto fisico. In entrambi i mondi però, il ruolo di questi antagonisti acquisisce pieno significato nella relazione con i protagonisti. È in Ellie e in Aloy che possiamo osservare i due possibili futuri del corpo.

I protagonisti: il Leib tra pericoli e possibilità

In *TLOU* ai protagonisti viene costantemente ricordata la loro fragilità e, con essa, la loro fatticità. Come l'ambiente anche il corpo si manifesta nei suoi limiti piuttosto che come possibilità. Il corpo dei protagonisti di *TLOU* è costantemente sofferente, affaticato, vincolato. La fatica (come il dolore) «rende il mondo inaccessibile, modifica radicalmente l'esperienza delle cose che diventano sempre più lontane e irraggiungibili» (Galimberti, 2018, p. 274). Il *Leib*, definito dalla sua capacità di rapportarsi con il mondo attraverso progetti e azioni, si ritira in sé stesso riducendosi alla fatticità del *Körper*. Osserva Leder che «the sensory world thus involves a constant reference to our possibilities of active response» (1990, p. 18), mentre «pain tends to induce self-reflection and isolation. [...] The new world into which we are thrust by pain has a constricted aspect» (1990, p. 75).

In *TLOU*, il rapporto del *Leib* con il mondo è ridotto ai minimi termini, a una primordiale lotta per la sopravvivenza: «the only prize is escape» (Fawcett, McGreevy 2020, p. 86). Anche nel rapporto sensoriale che il *Leib* intrattiene con il mondo le capacità di Joel, Ellie e Debbie sono molto limitate, soprattutto se paragonate a quelle di Aloy. A difficoltà più basse il giocatore può entrare in modalità “ascolto”, una sorta di ecolocazione che permette di *vedere* il rumore prodotto dai nemici. Questo “potere” è invece assente a difficoltà maggiori quali *Sopravvissuto* e *Realismo*, dove il giocatore può fare affidamento solo sulla sua vista e udito.

Viceversa, sono i Clicker a percepire ogni minimo rumore prodotto dai personaggi. Anche se la cecità sottolinea l'assenza di una trascendenza negli infetti, questo non libera i protagonisti dall'essere oggettificati da queste creature. Attraverso l'udito sviluppatosi per sopperire all'assenza della vista, il Clicker è in grado di “osservare” e individuare il giocatore in qualsiasi momento, rendendo l'oggetti-

ficazione costante. Mentre posso nascondermi dallo sguardo dell'altro, non posso mai completamente nascondere la mia corporeità dal suo udito. Il respiro, il battito del cuore, il minimo movimento tradiscono costantemente la mia corporeità, la presenza del mio corpo qui e ora.

L'obiettivo primario (e a tratti unico) di sopravvivere non significa un generico "non morire", ma piuttosto un non infettarsi, un non divenire "come loro", dei non-soggetti. L'oggettificazione è il pericolo maggiore al quale il giocatore deve sfuggire. Joel, Ellie e Debbie rischiano costantemente di perdere il proprio *Leib*, ovvero sé stessi:

There is the primary fear of being devoured by a zombie, a threat posed mainly to the physical body, and the secondary fear that one will, in losing one's consciousness, become a part of the monstrous horde. Both of these fears [...] ultimately reveal the primal fear of losing the 'self'. (Lauro, Embry 2008, p. 89)

La perdita del proprio sé è direttamente legata al corpo, costantemente ferito, affaticato e minacciato dal *Körper* semovente dello zombie che «not only symbolises our fear of death, but [...] it is also a symbol of a very atavistic fear of alienation, the loss of control of our body» (Boon, 2007). Lo stesso nota Levina: «zombie outbreaks are portrayed as a struggle to keep our bodies, and by extension our identities and communities, safe from contact with dangerous, or tainted, blood» (2011, p. 72). Il riferimento che fa Levina al sangue infetto è rivelatore: non è un caso se il nemico reale non è l'infetto quanto l'infezione. La malattia corrompe il corpo e ancora più della fatica, del dolore, o delle avversità esterne rigetta nella faticità. L'infezione invade il corpo e priva il per-sé di ogni possibilità di superarsi nel mondo, fino addirittura a negarlo totalmente, come avviene nel caso dello zombie.

Completamente inverso è il caso di *Horizon*. Scrive Leder che «it is via my sensorimotor powers that I encounter a world charged with meaning and organized into significant gestalt» (1990, p. 5). Se per Ellie e Joel i *sensorimotor powers* sono fortemente ridotti, Aloy può fare affidamento su abilità fisiche e tecnologie che incrementano notevolmente le sue capacità di percepire il mondo e di agire in e su di esso.

Elemento chiave del gioco è il *focus*, un piccolo oggetto simile a un auricolare, grazie al quale Aloy può scansionare il mondo attorno a sé, rilevare oggetti o nemici nascosti, evidenziare i punti deboli degli avversari, seguire le loro tracce e raccogliere dati del mondo antico. Il focus incrementa la sua capacità sensoriale al punto tale che solo grazie a esso la ragazza può assolvere al compito di "*salvatrice*". «One comes to depend so much on the focus that playing without it would result in a constant game-over screen. [...] Naturally, the focus is a complement for Aloy's senses, the physical device that symbolizes posthumanism and acts as a constant reminder of the main character's otherness» (Fernández-Caro, 2019, p. 50). Il focus decreta, come osserva Fernández-Caro, lo status post-umano di Aloy – «a sort of superior being, a post-human heroine» (2019, p. 48).

Lo stesso avviene attraverso la superiore capacità d'azione, dovuta sia all'incredibile atleticità di Aloy, sia a potenziamenti tecnologici che le permettono di planare, di rendersi invisibile o di respirare sott'acqua. Mentre Ellie e Joel sono costantemente bloccati nel loro cammino, Aloy può esplorare ogni angolo del mondo, dalla cima delle montagne fino al fondo dei laghi. L'ambiente non è ostacolo ma possibilità; allo stesso modo il corpo – il *Leib* – non è qualcosa da preservare, ma un mezzo per “dominare” il mondo circostante. Aloy si pone come «uno psichico in situazione» (Sartre, 2014, p. 462): il suo corpo aggraziato non la confina nella sua fatticità ma á lo strumento per imporsi sul mondo di gioco.

Questo è osservabile specialmente nel rapporto con le macchine che, come il resto dell'ambiente, sono una risorsa preziosa. Non solo Aloy può collezionare numerosi oggetti dalle loro carcasse, ma impara anche a controllarle eseguendo un overdrive. La macchina diviene così un'estensione tecnologica del corpo di Aloy, potenziando ulteriormente la sua sfera d'azione e le sue capacità.

Ultimo elemento da considerare è la missione di Aloy. Mentre “gli ultimi di noi” cercano per lo più di sopravvivere, lo scopo ultimo di Aloy rafforza ulteriormente la portata della sua trascendenza. Ogni ogni azione in *TLOU* è segnata da una sensazione di inutilità e ineluttabilità; al contrario le azioni della salvatrice, come il soprannome suggerisce, impattano il mondo al massimo livello. Non solo: come sottolinea Jennings «these decisions *belong exclusively to the world-savior*» (2022, p. 330). Per via del suo codice genetico, infatti, Aloy è letteralmente l'unica a poter salvare il mondo, elemento che conferisce alle sue scelte un peso incommensurabile.

In conclusione: due futuri opposti?

TLOU e *Horizon* propongono due futuri molto diversi tra loro. Nel primo, prossimo e distopico, l'umanità non ha più speranze di riprendere il controllo del proprio destino. I pochi sopravvissuti, costantemente minacciati dagli zombie, lottano tra loro in una relazione hobbesiana di *bellum omnium contra omnes*. Il secondo, remoto post-apocalittico (o post-distopico), offre un nuovo inizio al genere umano, ritornato a una condizione di vita tribale e a un rapporto a tratti rousseauiano con una Natura pericolosa, ma ricca e gravida di possibilità.

Il legame tra i due videogiochi è la narrazione dell'apocalisse. In *TLOU* questa è in pieno svolgimento, mentre in *Horizon* si è consumata un millennio prima – sebbene il suo pericolo sia ancora presente e vada scongiurato. È nel racconto dell'apocalisse che si palesa l'attualità e la rilevanza di queste due narrazioni. «The apocalyptic mood has returned to haunt us. From terrorism, through mass migration, to ecological collapse, to the return of the bomb [...] We know we are living within the process of the apocalypse. [...] it's already here, if we choose to look; we can see it clearly» (Webley, 2020, p. 270-271)

Viviamo già nell'apocalisse: questa prende le forme della minaccia nucleare, della guerra e delle crisi umanitarie. È in particolare al disastro climatico che possiamo collegare i due futuri qui raccontati. *Horizon* si richiama esplicitamente al disastro ecologico, con lo scopo di «raise ecological awareness» (Fernández-Caro, 2019, p. 51). *TLOU* questo è dissimulato dietro alla figura dello zombie che è il rappresentante di una forza naturale completamente sfuggita al controllo umano.

In entrambi i futuri il corpo occupa un ruolo di primo piano, scisso tra il *Leib*, la presa trascendente dell'uomo sul mondo, e il *Körper*, la fatticità che implica fragilità e dipendenza da questo mondo. *Horizon* – che pur ci mostra un futuro successivo a un'estinzione di massa – rimane in fondo ottimista, accentuando le capacità dell'essere umano di controllare il mondo e di avere un ruolo significativo nella sua stessa sopravvivenza. Il disastro ecologico può essere scongiurato. *TLOU*, al contrario, ci mostra un essere umano sconfitto, costretto ad aggirarsi tra le macerie, incapace di fare altro se non sopravvivere a stenti. Qui l'umanità è stata sconfitta da una Natura che gli si è rivolta contro. Verso quale dei due futuri ci stiamo muovendo?

Bibliografia

- Ariemma T., *Dark Media. Cultura visuale e nuovi media*, Meltemi, Sesto San Giovanni (MI), 2022.
- Asma S., *On Monsters: An unnatural history of our worst fears*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2009.
- Barr M., *Zombies, again? A qualitative analysis of the zombie antagonist's appeal in game design*, in Webley S.J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge Oxon-New York, 2020.
- Barton M., *Resurrecting "obsolete" video game techniques from Alone in the Dark and Resident Evil*, in Webley S.J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge Oxon-New York, 2020.
- Boon K.A., *Ontological Anxiety Made Flesh*, in Scott N. (a cura di), *Monsters and the monstrous: myths and metaphors of enduring evil*, Editions Rodopi, Amsterdam, 2007.
- Boon K., *The zombie as Other: Mortality and the monstrous in the Post-Nuclear Age*, in Christie D., Lauro S.J. (a cura di.), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham University Press, New York, 2011.
- Brooks M., *The zombie survival guide: complete protection from the living dead*, Three Rivers Press, New York, 2003.
- Falkenhayner N., *Futurity as an Effect of Playing Horizon: Zero Dawn*, "Humanities", vol. 72, n. 10, 2021.
- Fawcett C., McGreevy A., *Resident Evil and infectious fear*, in Webley S.J., Zackariasson P.

- (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge, Oxon-New York, 2020.
- Fernández-Caro J., *Post-Apocalyptic Nonhuman Characters in Horizon : Zero Dawn : Animal Machines, Posthumans, and AI-Based Deities*, "Journal of Science Fiction", vol. 3 n. 3, 2019.
- Galimberti U., *Il Corpo*, Feltrinelli, Milano, 2018.
- Gruson-Wood J., *Zombies, disability and Law*, in Smith? R., *Braaaaaiiiiinnss! From academics to zombies*, University of Ottawa Press, Ottawa, 2011.
- Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Sony Computer Entertainment, 2020.
- Guerrilla Games, *Horizon Forbidden West*, Sony Computer Entertainment, 2022.
- Jennings S.C., *Only you can save the world (of videogames): Authoritarian agencies in the heroism of videogame design, play and culture*, "Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies", vol. 28, n. 2, 2022.
- Lauro S.J., Embry K., *A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism*, "Boundary 2", vol. 35, n. 1, 2008.
- Leder D., *The absent body*, The University of Chicago Press, Chicago/London, 1990.
- Levina M., *Cultural narratives of blood*, in Smith? R., *Braaaaaiiiiinnss! From academics to zombies*, University of Ottawa Press, Ottawa, 2011.
- Locatelli M., *The Paradoxes of Ultra-realism. The Uncanny Valley Hypothesis Reconsidered*, in Locatelli M., Toniolo F. (a cura di), *Artificial Lives. The Humanoid Robot in Contemporary Media Culture*, Franco Angeli, Milano, 2022.
- Nae A., *Beyond cultural identity: a critique of Horizon: zero dawn as an entrepreneurial ecosystem simulator*, "Postmodern Openings", vol. 11, n. 3, 2020.
- Naughty Dog, *The Last of Us Remastered*, PS4, Sony Computer Entertainment, 2014.
- Naughty Dog, *The Last of Us. Part 2*, PS4, Sony Computer Entertainment, 2020.
- Perron B., *The pace and reach of video game zombies*, in Webley S. J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge, Oxon-New York, 2020.
- Pfister E., *Zombies ate democracy. The myth of a systemic political failure in video games*, in Webley S. J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge Oxon, 216-231.
- Rinaldi J., *What feminism has to say about World War Z*, in Smith R., *Braaaaaiiiiinnss! From academics to zombies*, University of Ottawa Press, Ottawa, 2011.
- Sartre J.-P., *L'Essere e il Nulla*, trad. it. di G. Del Bo, a cura di F. Fergnani e M. Lazzari, Il Saggiatore, Milano, 2014.
- Toniolo F., *Robots, Empathy and Trust in Video Games: two Examples*, in Locatelli M., Toniolo F. (a cura di), *Artificial Lives. The Humanoid Robot in Contemporary Media Culture*, Franco Angeli, Milano, 2022.
- Webley S.J., *"The Romeroesque": Playing with ethics and ideology in zombie games, from indie to mainstream and around again*, in Webley S. J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge, Oxon-New York, 2020.

Un ossimoro: globalizzazione identitaria della moda africana

di Elia Fiorenza

Abstract

In the contemporary society, where the guarantee of order and sense of sowing will come less, the encounter of individuals coming from nationalities and different cultures exponentially enlarges the sense of uncertainty. The reality appears so disorganized, liquid, provisional and, as such, deprived of stable points of reference. In this answer, clothing carries out an absolutely relevant function because establishes the identity of a populace and contestually, twenty concrete figures of the cultural evolution and of the type of society that generates it: represents, so, a metaphorical vettore, an instrument of communication that I consent to receive and, at the same time, gives strategic information to the individual individual and his background. Certainly in the last five hundred years it has been the state of writing and fashion. On the Black Continent there are twenty identity symbols of a fascinating populace and favorable characters of a globally ornate global fashion.

Introduzione

La seconda metà del Trecento apre il vasto scenario circa la moda intesa come fenomeno sociale cui si connette il mutamento del ruolo dell'abito. Esso non è più un costume ormai immutabile in forma, colori e tessuti come accadeva in una società statica basata sul passato come valore ma diviene una forma di comunicazione sociale e di espressione di valori, status e identità (Pizza, 2010). La moda diventa quindi un vettore attraverso cui esercitare la libertà di scegliere cosa esprimere, un mezzo di comunicazione e di influenza sociale capace di mettere in evidenza potere, funzioni e appartenenza di condizione sociale: si pensi, ad esempio alla fattura dell'abito ovvero alla qualità dei tessuti che possono, in un certo senso, rivelare ruolo e identità, autorità e successo. L'abito, in quanto effimero e portatile, è la forma d'arte più suscettibile ai nuovi saperi, alle influenze di posti lontani (Segre, Reinach, 2006). L'abbigliamento acquisisce, quindi, la capacità a fornire indicativi dati sulle persone. In alcuni contesti, inoltre, la moda diventa espressione sia della competizione di classe, sia rivalità sessuale. In considerazione di tali osservazioni, appare opportuno considerare la moda come un complesso processo di influenza sociale, un fenomeno di comunicazione e identità sociale che non si limita a riguardare l'individuo atomisticamente considerato, ma riguarda le articolate reti

di relazione tra individui, gruppo e società. (Pizza, 2010). Le radici identitarie di un popolo passano, anche, attraverso la codificazione di uno stile del vestire che riflette la rappresentazione dell'io collettivo; dello status di appartenenza ad una determinata società in cui l'abbigliamento, accompagnato dal rispetto dei riti infarciti di sacralità e di performance, appalesa l'appartenenza del singolo ad un gruppo sociale in cui si definisce la propria individualità (Geertz, 1998). Le storie e le culture di un intero continente possono essere interpretate attraverso l'interpretazione critica dei costumi che, però, «dobbiamo imparare a leggere (rli) come segni nello stesso modo in cui impariamo a leggere e comprendere le lingue» (Bogatyrev, 1971). In questo senso diviene interessante volgere uno sguardo attento verso il continente africano che, in ragione delle forti spinte migratorie, porta, inevitabilmente, ad una globalizzazione della cultura vestimentaria che si decontestualizza per costruire «i nuovi modi dell'essere dell'io e di un mondo multiplo e frammentato» (Fiorani 2006). L'abbigliamento non solo rappresenta un manufatto frutto dell'ingegno dell'uomo ma, paradossalmente serve «a creare gli essere umani come quelle particolari persone che sono, con un loro senso del sé e dell'altro, connotati in termini razziali, di genere, classe sociale...» (Bargna, 2015).

Contaminazione tra cultura occidentale e africana

La contaminazione tra cultura occidentale e africana, frutto, per secoli, della violenza delle colonizzazioni occidentali ed oggi delle ondate migratorie incessanti, ha portato la seconda ad una decodificazione parossistica della prima, ad un volere, quasi, rinunciare alle radici primigenie per omologarsi, anche nel vestire, ai gusti e alle tendenze della moda di Roma, di Parigi o di New York. In questo senso, però, la contaminazione è ambivalente. Nella storia del costume e della moda troviamo i riferimenti a quello che è stato definito uno “stile africano”, ovvero alle contaminazioni nell'alta moda di disegni, grafie e immagini che evocavano il Continente Nero.

Che l'esotico sia, per gli occidentali, un tema su cui riflettere e rivedere in termini qualitativi ed interpretativi le rappresentazioni di un altro come sé ma sostanzialmente divergente dalla cultura stereotipata massiva, non è, certamente, contemporaneo come uso. Già Gauguin con le sue rappresentazioni esotiche volle imprimere un nuovo corso alla storia dell'arte che, a partire dagli impressionisti, cercava una nuova via lontana dalle pitture d'accademia o neoclassiceggianti. Al contrario, però, dell'utilizzo in arte, in cui l'elemento esotico è stato asservito per rappresentare una denuncia sociale ed una cesura netta con il passato, nell'oggi, quella che viene comunemente definita “la moda africana in Occidente” si appalesa come l'estremo tentativo di abbattere gli stereotipi di una parte per definire nuovi approcci a quella globalizzazione che non deve tendere all'appiattimento

e all'annichilimento culturale ma, bensì, alla conoscenza di un mondo altro che rivendica, sul piano sociale, politico ed economico, pari dignità con quello occidentale.

Ecco che allora l'abbigliamento diventa lo strumento attraverso cui muovere una rivoluzione sociale ma, soprattutto, politica. Lo sforzo degli emergenti stilisti africani è quello di cimentarsi con «modelli di identità assai complessi e identificazioni ambivalenti» (Enwezor, Okeke-Agulu, 2009), tesi a rinnegare l'idea che in Africa esista solo un certo «determinismo culturale che rinchiude l'artista africano nella sua africanità originaria» (Murphy, 2002) e a dimostrare con forza e tenacia che il tema dell'esotico, così come percepito dall'Occidente, debba lasciare ormai il posto all'idea di una avvenuta globalizzazione, anche nel campo della moda, in cui insiste una perfetta contaminazione tra le identità precipue del costume popolare con le novità che la globalizzazione comporta.

Con la globalizzazione il rischio concreto è che questo valore etno-antropologico, portatore di significato, si perda, in ragione di una tendenza, in quello che Paola De Sanctis Ricciardone definisce Fakeclore (De Sanctis Ricciardone, 2007). Con questo termine, l'antropologa romana, intende la rappresentazione strumentale e, a volte, priva di sussistenza storico-critica, di antiche celebrazioni o rivisitazioni storiche, in cui il costume diventa protagonista. Alcuni stilisti occidentali, nel corso degli ultimi venti/trenta anni, hanno attinto, a mani basse, dalla cultura rituale degli abiti africani, arrivando a desacralizzare un costume per proporre un nuovo gusto, una nuova tendenza di moda. Quello che è avvenuto è, sostanzialmente, una derubricazione del dato valoriale del costume a mero oggetto di piacere estetico a fini consumistici.

Il futuro della moda africana e non

Lo stile africano esercita una sorta di "seduzione" sulla fashion industry e le sue collezioni. Dai tessuti ai colori agli ambienti africani, dalle stampe esotiche dei talenti emergenti alle proposte ispirate al safari di stilisti affermati come Ralph Lauren, fino agli stili etnici di marchi noti, lo spirito dell'Africa sembra aver permeato il mondo della moda e si è diffuso in tutto il mondo. Il tema è solo in apparenza futile. In effetti, questo fenomeno è la prova evidente di una tendenza culturale che non dovrebbe essere trascurata dagli osservatori del destino dell'Africa. La moda è essenzialmente una forma d'arte e, come tutte le forme d'arte, grandi o piccole, esprime simbolicamente l'essenza del suo tempo, aiuta a interpretarlo in termini diretti e traccia le coordinate che ne prefigurano lo sviluppo.

In particolare, avverte che le vecchie percezioni neocoloniali coltivate dall'Occidente nei confronti dell'Africa stanno lasciando il posto a una considerazione delle identità africane che rispetta le esigenze dell'Africa ed è disposta ad apprezzare

zarne le caratteristiche e le qualità anche se non per imitarle, per copiarne i colori, la moda e il design come ispirazione creativa. Ciò suggerisce che la promozione autonoma in Africa può attingere liberamente alle risorse umane, territoriali e culturali. Dietro il fascino delle passerelle si nasconde un mondo complesso di iniziative che coinvolgono l'imprenditoria, l'artigianato, l'industria, l'esplorazione dei materiali e la ricerca. Si tratta del lavoro di uomini e donne responsabili delle varie fasi di un progetto, dalla creazione alla realizzazione e alla pubblicità.

Il successo della moda africana, nonostante il consumo istantaneo, è un fenomeno che attesta l'importante peso sociale che essa sta assumendo, per cui, nonostante le difficoltà economiche, sociali, ambientali e politiche di cui soffre il Continente, la sua qualità interna, piuttosto che le importazioni, è riconosciuta a livello internazionale come un indicatore della volontà di migliorare sé stesso e le proprie tradizioni. Almeno alcuni dei problemi sociali e del lavoro dell'Africa possono essere vantaggiosi per molti se si cerca di risolverli dall'interno, attingendo alle proprie risorse umane e al proprio patrimonio di tradizioni culturali. Se l'arte anticipa il futuro, non possiamo che accogliere con favore questa versione estetica del progresso, coltivata dai paesi africani e che contribuisce alla loro affermazione e al loro successo. (Torricelli, 2021).

Il binomio trionfante tramite cui la moda africana guarda al futuro è sicuramente composto da sostenibilità e innovazione. Ciò, è confermato anche dalla recente vittoria della designer nigeriana Gift Raji al concorso Fashionomics Africa, grazie alle sue creazioni d'avanguardia come, ad esempio, bottoni biodegradabili realizzati con gusci di cocco anziché plastica.

«[...] La moda africana sta affrontando un momento di sfida e di opportunità in crescita. Un mercato di successo che sta cominciando a raccontare la propria storia, basti pensare alla mostra attualmente in corso al Victoria and Albert Museum di Londra "Africa Fashion". La forza della moda africana e il suo successo in abito internazionale è la capacità di portare innovazione [...]». (Courregès, 2022)

In generale, che si tratti di moda africana e non, la sostenibilità è la più grande incognita dell'industria della moda, dal fast fashion al lusso, e sebbene grandi aziende come H&M, Inditex, Mango e l'italiana Ovs si siano impegnate a investire in processi e materiali per ridurre l'impatto ambientale, le colpe iniziali rimangono. Il modello è chiamato First per il suo rapido time-to-market e per il rifornimento mensile, se non settimanale, nei negozi, che viene fatto per incoraggiare il desiderio di acquistare non solo per il prezzo ma anche per la novità. In risposta alle inchieste che dimostrano come questo modello si basi anche su una mancanza di sostenibilità sociale (un eufemismo visto che alcuni parlano di lavoro minorile e di vero e proprio sfruttamento nei paesi in via di sviluppo in generale), le aziende (soprattutto quelle quotate in borsa) hanno risposto con una maggiore trasparenza e tracciabilità. Tuttavia, questo potrebbe non essere sufficiente. La nuova genera-

zione sembra essersi stancata della moda più velocemente di quelle precedenti, preferendo abiti che costano dieci volte di più ma che durano di più. Questo cambiamento sta interessando anche il lusso: i servizi di rivendita stanno fiorendo sulle piattaforme e nei negozi, dando una seconda vita agli oggetti che sono noiosi ma che non si vogliono buttare. Non è ancora un modello circolare, ma potrebbe diventarlo (passando dal lusso alla classe media). E forse, ancora una volta, la moda accelererà il cambiamento sociale. (Crivelli, 2022).

La rivoluzione digitale in atto nel mondo della moda

In passato, le aziende del lusso ritenevano che “essere di lusso” fosse sufficiente per attrarre i clienti. Oggi, invece, con l’uso di Internet e delle nuove tecnologie questa convinzione è inadeguata perché i consumatori sono meglio informati e hanno la possibilità di acquistare prodotti online e di conoscere le opinioni e le esperienze di altri acquirenti attraverso la condivisione sui social media. La trasformazione digitale è oggi di particolare interesse per le aziende del lusso e non solo. (Escobar, 2016).

Si tratta di capire cosa conta davvero per i consumatori e cosa li motiva all’acquisto. Nel corso del ventunesimo secolo le complesse espressioni nei confronti della moda hanno subito una profonda metamorfosi. La globalizzazione dell’innovazione tecnologica e la continua evoluzione digitale hanno consentito una crescita esponenziale dei dati che navigano con una velocità mai registrata. Lo scorrere del tempo e della tecnologia influenza, quindi, tutta la filiera della moda: dalla produzione alla comunicazione, dai negozi agli eventi. Importanti vantaggi si aprono col Metaverso e l’attenzione crescente alla sostenibilità. Come è noto, la crisi pandemica dovuta al Covid-19, ha reso possibile un immediato sviluppo della digitalizzazione mondiale; anche nelle zone in via di sviluppo del globo terrestre. È utile rammentare come fino a qualche anno fa la moda Made in Africa suscitava l’interesse solo di poche persone. E nonostante le complicazioni su più fronti dovute alla situazione emergenziale africana, il Continente continua la scalata verso l’ascendente successo. La virtualizzazione delle notizie, che riescono a raggiungere gli altri continenti in tempo reale, sta via via suscitando l’interesse di prestigiose case di moda, le quali continuano a riscoprire usi e costumi del luogo in una formula caratterizzata dalla contemporaneità delle arti. L’Africa conquista il controllo della comunicazione e dell’immagine trasferendo e indicando ai brand le sfide del momento, coltivando, contestualmente quei valori identitari propri legati alle radici identitarie e all’artigianato che, nella tradizione, segue la contemporaneità delle espressioni artistiche più originali. È palese che la Moda Africana esiste e può diventare un forte volano di reddito. L’Africa rappresenta, perciò, la nuova piazza da seguire e in cui investire.

Conclusione

L'approccio verso quanto proveniva dall'Africa inizia a cambiare, anche nel campo stilistico, a partire dai primi anni del nuovo millennio, poiché le sempre più frequenti fasi migratorie dal continente africano in Occidente, hanno necessariamente comportato una rivisitazione anche antropologica degli standard di riferimento culturali. Viene meno il concetto di stile esotico o tribale legato alla moda di ascendenza africana ma questa entra a far parte delle tradizioni, anche occidentali, perdendo il segno dell'etnicità o del folklore che, fino almeno al XX secolo, essa si portava dietro. Interessante è il caso studio della scrittrice Chimamanda Ngozi Adichie, nigeriana, che ha voluto, a partire dal 2017, indossare solo capi "made in Nigeria" per supportare i giovani stilisti del suo paese. Ciò che ha stupito il pubblico è stato un approccio completamente diverso della sartorialità nigeriana, di cui la Ngozi Adichie ne era diventata rappresentante. Non più colori vivaci, non più disegni "esotici o tribali", ma forme e tessuti di respiro internazionale e non certo identificatori di una cultura indigena. Non si tratta, si badi bene, di una occidentalizzazione ma bensì dell'affermazione più autentica delle capacità artistiche, individuali, originali, autonome e non eterodosse, di una cultura figurativa del fare che voleva spezzare ogni riferimento al vecchio e, ormai, obsoleto, mondo dell'esotico con cui la moda africana veniva identificato.

Si assiste, fortunatamente, ad una nuova coscienza collettiva in cui il linguaggio artistico e pedagogico della moda diventa universale. Si riesce a superare la paura dell'altro come me, in cui ognuno rimane barricato nel proprio utero identitario, per appalesare una decostruzione dei canoni tradizionali dell'alta sartoria e in cui si assiste ad un proficuo sversamento di valori tra Occidente e Africa e tra Africa e Occidente. Ciò che viene a cadere sono i pattern culturali e la moda diventa strumento attraverso cui le distanze e gli atteggiamenti etnocentrici di una parte e dell'altra, non finiscono nel divergere ma nel guardarsi e nell'influenzarsi reciprocamente. Questa ricerca mostra che l'africanità non è un'identità di filiazione, ma un'identità relazionale e situazionale (Chivallon, 2004) costituita da diverse pratiche del sé (Mbembe, 2002).

Bibliografia

- Africa e Mediterraneo, *Oltre il take-make-waste: la moda ha bisogno di una rivoluzione sociale*, “Africa e Mediterraneo”, 21 luglio 2021: <https://bit.ly/3MRqeDS>.
- Appadurai A., *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis-Londra, 1996.
- Bargna I., *Per un'antropologia estetica dell'abbigliamento in Africa*, in Parodi G. da Passano (a cura di), *African Power Dressing: il corpo in gioco*, University Press, Genova, 2015.
- Beneduce R., *Trance e possessione in Africa: corpi, mimesi e storia*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002.
- Bogatyrev P. G., *The function of folk in Moravian Slovakia (1973)*, Di Crum R. G., The Hague, Mouton, 1971.
- Chivallon, C., *La diaspora noire des Amérique*, CNRS Édition, Parigi, 2004.
- Crivelli G., *Vitale Barberis Canonico, felice connubio tra moda e design*, “Il Sole 24 Ore”, 14 giugno 2022, <https://bit.ly/3A68H3d>.
- De Sanctis Ricciardone P., *Ultra corpi. Figure di cultura materiale e antropologica*, Liguori, Napoli 2007.
- Eicher J.B., *Dress and ethnicity: Change across space and time*, Berg, Washington, 1995.
- Enwezor O., Okeke-Agulu C., *Arte africana contemporanea dal 1980*, Damiani, Bologna, 2009.
- Fila-Bakabadio S., *L'étoffe de l'africanité*, “Civilisations. Reveu internationale d'anthropologie et sciences humaines”, vol. 58, n. 1, 2009.
- Fiorani E., *Moda, corpo, immaginario. Il divenire moda del mondo fra tradizione e innovazione*, Edizioni Poli. design, Milano, 2006.
- Geertz C., *Interpretazioni di culture*, Il Mulino, Bologna, 1998.
- Geoffroy-Schneiter B., *L'Afrique est à la model*, Editions Assouline, Parigi, 2005.
- Iodice M., *Africa Fashion: una mostra a Londra sulla moda africana*, “Vogue Italia”, 4 luglio 2022, <https://bit.ly/41yUI1F>.
- Lorusso M., *The global wardrobe. Ethnic counter – Conquest in the language of fashion*, “ZoneModa Journal”, vol. 9, n. 2, 2019.
- Mbembe, A., *African Modes of Self-Writing*, “Public Culture”, vol. 14, n. 1, 2002.
- Mbembe A., *On the Postcolony: Studies on the History of Society and Culture*, University of California Press, Los Angeles and London, 2000.
- Murphy M., *L'Art africain dans les grandes expositions*, “Africultures”, n. 48, 2002.
- Parodi da Passano G., *Comunicazione e competizione nel linguaggio dell'Africa* “Africa”, n. 4, 2000.
- Perani J., Wolff N. H., *Cloth, Dress and Art patronage in Africa*, Berg, New York, 1999.
- Perinetti S., *Made in Africa: il fashion senza confini*, “Mondo Internazionale” 1° agosto 2019: <https://bit.ly/3UOv2vJ>.
- Pizza P., *Psicologia sociale della moda. Abbigliamento e identità*, QuiEdit, Verona, 2010.
- Remotti F., *Fare umanità. I drammi dell'antro-poiesi*, La terza, Roma-Bari, 2013.

- Rovine V. L., *Mode africaine: réseaux mondiaux et styles locaux*, "Africaculture", n. 69, 2007.
- Sallustio M., *Collectifs utopiques en milieu rural*, "Civilisations. Revue internationale d'anthropologie et de sciences humaines", vol. 70, 2021.
- Salvini C., *Milano, dal 23 al 26 Settembre; SETTIMANA DELLA MODA AFRICANA+ PATRIZIA TORRICELLI DI FOCUS ON AFRICA, 12 OTTOBRE 2021: "MODA, ARTE, LAVORO. SEGNALI DI FUTURO IN AFRICA"*, "Nel delirio non ero mai sola", 12 ottobre 2021: <https://bit.ly/3MUj5mw>.
- Segre Reinach S., *Manuale di comunicazione, sociologia e cultura della moda*, Vol. IV: Orientalismi, Meltemi, Sesto San Giovanni (MI), 2006.
- Sieber R., *African textiles and decorative arts*, Museum of Modern Art, New York, 1972.
- Stancati V., *Cos'è' Nataal, il media brand che si occupa di raccontare la moda e la cultura africana*, "Harpers Bazaar", 5 marzo 2021: <https://www.harpersbazaar.com/it/moda/tendenze/a35609190/nataal-moda-africa/>
- Van der Plas E., Willemsen M., *The art of African fashion, Africa world press and Prince Claus Fund*, Trenton N. J. And The Hague, 1998.
- Vautard C., *La creazione moda africana s'impone sulla scena internazionale*, "Fashion Network", 15 aprile 2022: <https://bit.ly/3oltmhf>.
- Volli U., *Moda e creatività*, in Testa A. (a cura di), *La creatività a più voci*, Laterza, Roma-Bari 2005.

Il futuro del futuro. Ricerca artistica e ricerca scientifica: coniugare il mondo oltre la logica duale

di Giuseppe Gaeta

Abstract

If it is extremely difficult to define what art is, even more difficult it appears to be to determine what artistic research actually is. Umberto Eco stated that “a general definition of art knows that it is indispensable: it is a gesture that must be made, a duty that must be performed; to try to place a point of reference to those discourses that are instead on purpose historical, partial, limited, goal-oriented (critical or operative).” As in the myth of Sisyphus, the inescapable attempt to define the concept is constantly alternates with the need to s-define it, alternating between structuring instances and deconstructing projections. In the economy of this text we will try to keep our distance from questions of an epistemological character, easily leading to ontological drifts concerning the nature of art and the origin of the work of art, which as Eco himself suggests leads toward “a metaphysical conception of dialectics,” adopting on the heuristic level the definition of artistic research proposed in 2009 by Simon Sheikh, in the threefold meaning of 1. Research on artistic practices and materials; 2. Art practice as research (i.e., where the production of art is seen as a form of inquiry); 3. Research art (i.e., an aesthetic approach to scientific research and the objects of science), with the aim of reopening the discussion of what Morin would call a problem word and not a solution word.

Il futuro è il tempo di una coniugazione, il tempo più concreto della coniugazione, se è vero che il presente è inafferrabile, sempre travolto dal tempo che passa, e il passato sempre oltrepassato, irrimediabilmente compiuto o dimenticato. Il futuro è la vita che si vive individualmente.

L'arte propone a tutti, e a ciascuno di noi singolarmente, l'occasione di vivere un inizio.

(Marc Augé, *Futuro*, 2012)

Ogni definizione stabilisce un confine che ci permette di circoscrivere il nostro possibile campo di azione e di orientarci in esso, aggirando lo smarrimento che inconsciamente ci assale se pensiamo a uno spazio e a un tempo senza limiti.

Le categorie che produciamo agiscono come raggi traenti in grado di tenerci legati a una entità riconoscibile, a una familiare capsula di protezione, quand'anche essa stessa sia problematicamente fluttuante in prossimità dell'imperscrutabilità dell'orizzonte degli eventi.

Tuttavia, così come ogni confine definisce precariamente un limite e ogni oriz-

zonte sfuggentemente si sposta al nostro approssimarci ad esso, così la definizione circoscrive il noto, contrassegnando, nel contempo, ineluttabilmente, l'inizio di un universo di possibilità ancora da esplorare, un sistema nuovo e sconosciuto di coordinate lungo le quali sviluppare il nostro bisogno di individui e di specie di protenderci nell'oltre, pur consapevoli dell'esperienza di abissalità e di crisi della presenza che questo comporta.

Così, se risulta estremamente arduo e rischioso definire cosa sia l'arte, ancor più difficile e destabilizzante appare stabilire cosa sia in realtà la ricerca artistica.

Il dibattito teorico-metodologico sulla definizione dell'arte è divampato per secoli, spostando la propria attenzione dall'oggetto al processo, dal prodotto all'idea, dalla storia alla filosofia, attraverso una serie infinita di varianti e di distinguo strettamente coerenti con lo spirito del tempo in cui la questione veniva posta e osservata.

Come dichiarava Umberto Eco nel 1963 nel suo noto saggio su *Il problema della definizione dell'arte*:

Una definizione generale dell'arte sa quindi di avere dei limiti: e sono i limiti di una generalizzazione non verificabile ma tentativa; i limiti di una definizione gravata di storicità e quindi suscettibile di modificazione in altro contesto storico; i limiti di una definizione che generalizza per comodità di discorso comune una serie di fenomeni concreti che posseggono una vivacità di determinazioni che nella definizione vanno necessariamente perdute. E tuttavia una definizione generale dell'arte sa di essere indispensabile: è un gesto che va fatto, un dovere che va compiuto; per cercare di porre un punto di riferimento a quei discorsi che invece di proposito sono storici, parziali, limitati, orientati ai fini di una scelta (critica o operativa). Ma c'è di più: ed è che nel momento in cui si parla di arte, sia pure per negare la possibilità di definirla concettualmente, non ci si sottrae all'esigenza della definizione. (Eco, 1978, p. 152)

Come nel mito di Sisifo, dunque, il tentativo ineludibile di definire il concetto si avvicenda costantemente con il bisogno di *s-definirlo*, alternando istanze strutturanti a proiezioni destrutturanti.

Per tale motivo, nell'economia di questo testo cercheremo di tenerci a distanza dalle questioni di carattere epistemologico, facilmente sfocianti in derive ontologiche concernenti la natura dell'arte e l'origine dell'opera d'arte, che come suggerisce lo stesso Eco porta verso "una concezione metafisica della dialettica".

Adotteremo piuttosto sul piano euristico la definizione di ricerca artistica proposta nel 2009 da Simon Sheik, nella triplice accezione di:

- «1. Ricerca su pratiche e materiali artistici;
2. Pratica artistica come ricerca (cioè dove la produzione di arte è vista come una forma di indagine di ricerca);
3. Ricerca artistica (ovvero un approccio estetico alla ricerca scientifica e agli oggetti della scienza)» (Sheik, 2009, p.1).

I tentativi di comparazione metodologica sono molteplici: dalla tassonomia proposta da Tom Barone nel 2006, che distingue tra *aesthetically-based research*, *a/r/tography*, *arts-inspired research*, *arts practice as research*, all'interessante repertorio proposto da Wang, Coemans, Siegesmund e Hannes nel 2017, che propone una classificazione delle forme di ricerca basate sull'arte (ABR), comparandole con i metodi maggiormente utilizzati nella ricerca qualitativa, dove il concetto di ricerca artistica appare diversamente applicabile e generatore di conseguenze affatto distinte, tali da consentirci, seppure nella consapevolezza dei limiti derivante dall'utilizzo di queste categorie analitiche, di provare ad articolare a partire da esse un ragionamento più sistematico e puntuale.

Prima definizione – Ricerca su pratiche e materiali artistici

È del tutto evidente che esista un corpus riconosciuto e consolidato di prodotti di ricerca aventi come oggetto l'arte presa nella sua manifestazione fenomenica di produzione di opere, di pratiche, di dispositivi, di atti.

Questa letteratura, riconducibile agli ambiti storico-artistici, critici, semiotici, sociologici, filosofici, costituisce la guida di riferimento e lo strumentario di primo utilizzo per orientarsi nella relazione con il vasto ed eterogeneo apparato di produzioni estetiche che associamo, con difficoltà sempre crescente, al termine *Arte*.

Si tratta di una riflessione per la maggior parte generata da studiosi non-artisti, interpreti piuttosto che artefici, decodificatori anziché codificatori.

La ricerca sulle arti, prevalentemente di stampo accademico, per lungo tempo è stata, e in parte continua a essere, la principale fonte di pensiero esplicitato sul senso e sulla finalità del fare artistico. Una produzione di senso che si sovrappone all'esperienza degli artisti agendo inevitabilmente, dice ancora Eco, in "senso normativo". Che si tratti della continuità storica passato-presente-futuro, di una dialettica del concreto, di una metafisica ontologizzante, la teoria tende a classificare e a definire tassonomicamente ciò che sul piano squisitamente fenomenologico appare bensì sfuggente, mutevole, contraddittorio, scivoloso, complesso.

Abitualmente la reazione degli artisti alle pratiche ermeneutiche dell'arte oscilla tra l'accettazione compiaciuta e silente e la paternalistica restituzione di una dichiarazione di distanza metodologica dalla traduzione dell'interprete più o meno competente.

Questo perché, diversamente da quanto avviene in campo scientifico o in campo umanistico, la revisione del senso dell'opera non avviene tra "pari", ossia tra membri legittimamente appartenenti alla stessa comunità del sapere o, quanto meno, a un ambito affine a quello del valutato. In campo artistico, invece la definizione del valore (il valutare) è appannaggio di un profilo del tutto diverso da quello del produttore. Come sottolinea Tomas Hellström, «Nell'arte, invece, la

prassi è che la valutazione istituzionalizzata è condotta da un critico, che di solito rappresenta un'identità professionale e un set di competenze diverse da quelle dell'artista» (Hellström, 2010, p. 308).

Ciò genera due conseguenze in qualche misura complementari: la tendenziale e in parte legittimata propensione eccentrica del critico rispetto alla centralità del pensiero dell'artista, l'altrettanto accettata possibilità di quest'ultimo di sottrarsi alla perentorietà definitoria del giudizio esegetico, rifugiandosi nella sacrale imper-scrutabilità del procedimento creativo.

In questo gioco delle parti, sostanzialmente assente in altri ambiti della produzione di conoscenza, che operano sotto il dominio della necessità di formalizzazione e di documentazione, l'arte si ricava un proprio porto franco all'interno del quale "invece la comprensione tacita e l'indeterminatezza dei risultati sono accettate e previste". Ma la libertà può avere un prezzo, che per lungo tempo è stato pagato con moneta sonante nella forma di un esilio sempre meno dorato dai luoghi di produzione del "vero" sapere o della *vera* scienza. La "gaia scienza" dell'arte, invece, autocollocandosi "al di là del bene e del male" ha creduto di conservare la propria autonomia, costruendone peraltro, nell'ebbrezza dello *Sturm und Drang*, una rappresentazione irenica, salvo poi soggiacere, oggi come allora, ai dettami pervasivi delle logiche di mercato, capaci di riformare la categoria stessa di "valore", convertendolo in unità di misura di grandezze quantificabili e scambiabili.

Paradossalmente, la de-materializzazione graduale del prodotto artistico, come la definì Lucy Lippard in *Changing Essays in Art criticism* (1971), procede di pari passo con la dematerializzazione totale del simulacro consacrato del valore, progressivamente spogliato di ogni appartenenza alla datità del reale e dissolto nella diasporica ed espansiva dimensione della virtualità totale.

Seconda definizione – Pratica artistica come ricerca

È di più recente affermazione, invece, l'interesse a leggere la pratica artistica assumendone sul piano epistemico la potenziale dimensione di paradigma della conoscenza e innovativo strumento di indagine. Tale riconoscimento parte dal superamento del pernicioso truismo veicolato dalla generica affermazione che in ogni forma d'arte sia contenuta un'attività di ricerca, la cui genericità e aleatoria verificabilità è stata di fatto la riserva indiana, o forse ancor più, il campo di forza invisibile che ha anestetizzato l'efficacia sociale dell'arte, trattenendola nella torre d'avorio di una funzione demiurgica.

La questione, tuttavia, va posta considerando preliminarmente il percorso intrapreso negli ultimi decenni da quello che appariva come il naturale contraltare dell'arte, la ricerca scientifica, che, smettendo i panni di luogo completamente

autonomo e distinto dalla sfera sociale, è gradualmente tornata all'interno delle dinamiche sociali, culturali ed economiche.

La percezione generale è che la “scienza” o la “ricerca” stiano diventando più “contestualizzate”, mentre la scienza, tradizionalmente considerata come un'impresa diretta dall'interno, intellettualmente autonoma, che ha “parlato” alla società, ora si trova sempre più integrata nella società, incorporata in un contesto che sempre più “risponde” alla scienza.

Un interessante contributo relativo a questo ritrovato posizionamento nella sfera bio-politica dell'agire della scienza, può essere ritrovato nella pubblicazione nel 1994 di *The new production of knowledge: The dynamics of science and research in contemporary societies*, a cura di Michael Gibbons, all'interno del quale compare il tentativo di proporre un modello di produzione della conoscenza – definito Mode 2 – alternativo rispetto alla visione classica, di tipo rigidamente disciplinare, che gli studiosi coinvolti definiscono Mode 1.

«Il nuovo modo [di produzione della conoscenza] agisce all'interno di un contesto applicativo nel quale i problemi non sono inquadrati in un'ottica disciplinare. È transdisciplinare piuttosto che mono o multidisciplinare. È realizzato in forme non gerarchiche, organizzate in modo eterogeneo, essenzialmente transitorie. Non viene istituzionalizzato in modo prioritario all'interno di strutture universitarie. Il Mode 2 implica la stretta interazione di molti attori lungo tutto il processo di produzione della conoscenza; il che vuol dire che la produzione della conoscenza sta diventando più responsabile dal punto di vista sociale. Una conseguenza di questi mutamenti è che il Mode 2 si avvale di una vasta gamma di criteri per giudicare il controllo della qualità. Nell'insieme, il processo di produzione della conoscenza sta diventando più riflessivo e va a toccare al livello più profondo quella che dobbiamo considerare la “buona scienza”» (Gibbons et alii, 1994, p. VII).

Questa definizione riflette un percorso durato decenni di ripensamento critico del ruolo e dei metodi dei sistemi di produzione della conoscenza scientifica, sul piano epistemologico ma anche politico, grazie al contributo di pensatori, studiosi e scienziati come Kuhn, Feyerabend, Popper, Morin, operanti nel solco di grandi tradizioni critiche che vanno dalla Scuola di Francoforte alle nuove concezioni della ricerca storica degli studiosi legati all'esperienza de *Les Annales*. Nel nuovo “modo di produzione” si prevede programmaticamente l'adozione di una prospettiva aperta e interdisciplinare nella ricerca, capace di produrre innovazione attraverso la ricomposizione del rapporto conoscenza-comunità, sintetizzato dalla nuova formula di “società della conoscenza”. Molto simile a quello che aveva sostenuto Marc Bloch nel 1949: «le ricerche storiche non sopportano l'autarchia. Isolato, ognuno di loro (*gli specialisti*) non capirà mai niente se non a metà, fosse pure nel proprio campo di studi; e l'unica storia autentica, che non può farsi se non per aiuto reciproco (“*entr'aide*”), è la storia universale.

Tuttavia una scienza non si definisce unicamente tramite il suo oggetto. I suoi limiti possono essere parimenti fissati dalla natura specifica dei suoi metodi. Rimane dunque da chiedersi se, a seconda che ci si avvicini o ci si allontani dal momento presente, le tecniche stesse della ricerca non dovrebbero essere considerate come radicalmente differenti. Ciò significa porre il problema dell'osservazione storica» (Bloch, 1949, p. 98).

Nella direzione tracciata da Marc Bloch possono essere iscritte le considerazioni di Tomas Hellström, quando questi, interrogandosi sulla necessità di identificare o costruire nuovi indicatori di qualità intrinseca per la ricerca artistica, riconosce l'insufficienza degli indicatori intrinseci tradizionali di tipo epistemico (adattamento tra quadro e dati, qualità estetiche delle teorie, portata esplicativa), suggerendo che, in ragione della sua qualità intersettoriale e dei suoi obiettivi di ricerca, spesso piuttosto pratici, il valore della ricerca artistica sia strettamente connesso all'effetto trasformativo della nuova conoscenza su un insieme di stakeholder.

Su questo presupposto, lo studioso propone alcuni spunti per la valutazione della ricerca artistica:

- Livelli più alti di serendipità accettabili nella ricerca artistica implicano una minore dipendenza dall'esplicazione metodologica e da risultati pianificati.
- La comunicazione non dovrebbe essere reificata sotto forma di pubblicazioni e partecipazioni a conferenze, ma dovrebbe anche riconoscere la necessità di creare piattaforme istituzionali di indagine laddove queste prima non esistevano.
- È importante valutare correttamente il livello di maturità di un campo poiché questo detta il tipo di risultati che ci si può aspettare.
- A causa del carattere intersettoriale della ricerca artistica, si deve prestare una particolare attenzione all'identificazione dell'insieme esteso di stakeholder rilevanti per la convalida e l'uso della conoscenza generata. (Cfr. Hellström, 2010)

Questo ultimo punto, di estrema rilevanza sul piano metodologico, riporta ancora all'orizzonte etico della ricerca indicato nel 1949 da Marc Bloch come fattore determinante per il futuro di ogni forma di conoscenza:

... qualunque sia la varietà di conoscenze di cui si voglia dotare gli studiosi meglio equipaggiati, queste troveranno sempre, e molto presto di solito, i propri limiti. Non v'è altro rimedio, allora, che sostituire alla molteplicità delle competenze in un solo uomo un'alleanza di tecniche, praticate da differenti studiosi, ma rivolte alla disamina d'un unico tema. Questo metodo suppone il consenso al lavoro d'équipe. Esso esige altresì la definizione preliminare, di comune accordo, di alcuni grandi problemi dominanti. Sono, queste, delle conquiste da cui ci troviamo ancora fin troppo distanti. Esse, comunque, non ne abbiamo il minimo dubbio, condizionano in larga misura l'avvenire della nostra scienza. (Bloch, 1998, p. 115).

Terza definizione – Ricerca artistica (ovvero un approccio estetico alla ricerca scientifica e agli oggetti della scienza)

Le questioni poste da Bloch si possono considerare un manifesto culturale e politico del pensiero del Novecento, frutto di un lento percorso di autocoscienza che ha gradualmente attraversato le menti e le sensibilità di numerose generazioni di ricercatori, scuotendo dalle fondamenta il monolitico apparato accademico, custode secolare dei principi e dei contenuti del sapere.

D'altra parte il dibattito era stato ampiamente alimentato fino alla radicale presa di posizione di Feyerabend del 1973 a sostegno della necessità di quella che lo studioso definisce “una metodologia pluralistica”:

Il pluralismo delle teorie e delle concezioni metafisiche è non solo importante per la metodologia, ma è anche una parte importante di una visione umanitaria. Gli educatori progressisti hanno sempre tentato di sviluppare l'individualità dei loro allievi e di realizzare i talenti e le convinzioni particolari, e talvolta unici, che un bambino possiede. Una tale educazione è stata però spesso considerata una sorta di esercizio futile di sogno a occhi aperti. Non è infatti necessario preparare i giovani per la vita com'essa è realmente? Ciò non significa forse che essi devono apprendere un particolare insieme di opinioni con esclusione di ogni altra cosa? E se una traccia della loro immaginazione è destinata a restare ancora, non troverà la sua applicazione più appropriata nelle arti o in un ambito esiguo di sogno che ha ben pochi rapporti col mondo in cui viviamo? Questo modo di procedere non condurrà infine a una scissione fra una realtà odiata e fantasie amate, fra la scienza e le arti, fra la descrizione esatta e un'autoespressione sottratta a ogni vincolo? L'argomentazione che abbiamo addotto a favore della proliferazione dimostra che questo sviluppo non è affatto necessario. È possibile conservare quella che si potrebbe designare come la libertà della creazione artistica e usarla pienamente, non soltanto come un mezzo di evasione ma come uno strumento necessario per scoprire e forse anche per modificare i caratteri del mondo in cui viviamo. Questa coincidenza della parte (singolo essere umano) col tutto (il mondo in cui viviamo), di ciò che è puramente soggettivo e arbitrario con ciò che è obiettivo e conforme alla legalità, è uno fra gli argomenti più importanti a favore di una metodologia pluralistica. (Feyerabend, 2008, p. 56)

Nelle parole del famoso epistemologo radicale si scorgono *in nuce* molte delle questioni che motivano questo scritto: 1) la ridefinizione del rapporto *Scienza-Società* non è questione limitata a un solo campo della conoscenza; 2) non esiste interdisciplinarietà senza l'assunzione come punto di origine di una pluralità metodologica; 3) l'antitesi soggettivo-oggettivo è incompatibile con una visione di scienza aperta in grado di sostenere il confronto con la complessità; 4) la libertà della creazione artistica non è soltanto un mezzo di evasione ma uno strumento necessario per scoprire e per modificare i caratteri del mondo in cui viviamo; 5) la

comunicazione globale presuppone l'esistenza di un'area di dimensioni variabili di significanti e di significati comuni, la cui costruzione comporta la rinuncia alla visione disciplinare e gerarchizzata dei saperi e dei codici ristretti che delimitano le diverse famiglie della conoscenza.

Soffermandoci su quest'ultimo tema, potremmo osservare che l'effetto di questa ritrovata capacità di comunicazione è stato da un lato l'accettazione, prevista da Bloch e da altri, della necessità di un allargamento dei confini del campo semantico di *episteme*, dall'altro la valorizzazione di altri ambiti della conoscenza nel migliore dei casi ritenuti in passato ancillari rispetto al Sapere con la esse maiuscola.

Due conseguenze, non di minore importanza, sono inoltre riconoscibili nella graduale sostituzione dell'uso di articoli singolari con quelli plurali (*le scienze, le arti, le storie...*) – spesso accompagnata dal passaggio dall'uso categorico dei determinativi a quello meno vincolante degli indeterminativi –, e nel progressivo affrancamento dalla sfera dell'esoterico (inteso come programmatica non intelligibilità) di molte discipline e ambiti di ricerca, tra cui quello dell'arte, sempre più coinvolte in un dialogo con la società non più eludibile ma, soprattutto, da una visione della conoscenza dai confini sempre meno locali e sempre più globali.

La sensata insensatezza del futuro

Nonostante periodicamente tenda a ritornare il gusto vagamente nostalgico per categorie forti e rassicuranti (bello, vero, puro), non vi è dubbio che le arti del Novecento svolgano un ruolo non secondario nel processo destrutturante del sistema dei saperi, spesso sostenuto dall'apporto di discipline dall'attitudine relativizzante come l'antropologia culturale, la semiologia, la psicologia, da un certo momento in poi meno preoccupate della definizione di leggi universali o dell'individuazione di costanti e più attente alle variabilità fenomeniche.

Tuttavia, quello delle arti rimane comunque un percorso autonomo, avanguardista, molte volte di anticipazione. Seppur ciò non avvenga certamente in una dimensione del tutto storica, ma nell'interazione con fattori culturali, economici, sociali e politici del mondo e del tempo in cui esse si manifestano, il percorso delle arti del Novecento ha una propria riconoscibilità, un relativo grado di autonomia e di originalità.

In un bellissimo film sul Jazz, *Round Midnight*, Dale Turner, il personaggio principale, parlando con un suo appassionato interlocutore, dichiara:

Vedi Francis, le swing band di una volta usavano tutte accordi semplici, accordi di settima. E poi c'era la band di Count Basie. Ho sentito Lester Young e sembrava che suonasse come un marziano, perché usava intervalli che non usava nessuno. Sai, proprio come Debussy e Ravel. E poi arrivò Charlie Parker e cominciò a sfruttare gli accordi più alti arrivando all'undicesima alla tredicesima alle quinte dimi-

nuite. Per fortuna io stavo già cercando le stesse cose. Sai non è che un bel giorno ti svegli e stacchi uno stile nuovo dall'albero. L'albero ce l'hai dentro e cresce coi suoi ritmi naturali.¹

In qualche misura l'albero della creatività agisce e cresce, dunque, a prescindere da una mera intenzionalità.

Forse perché, come chiarisce Mario Perniola nel suo testo sull'estetica contemporanea, ciò che avviene nel passaggio tra i due secoli, sotto forma di un processo di profonda destrutturazione di assiomi e certezze, laddove nella scienza genera spesso timori, resistenze e arroccamenti, in campo artistico, qualunque esso sia, innesca dinamiche di accelerazione centrifuga e multilineare, di inversione delle categorie ordinarie, di indagini e sperimentazione ben oltre i limiti costituiti dai canoni e dalle categorie più accettate.

Le arti del Novecento individuano infatti nella dissonanza, nel brutto, nel frammentario, nel negativo, nel diverso, nel disarmonico, infiniti mondi da abitare, interi universi da esplorare, come gli accordi di undicesima e tredicesima che smantellano la geometrica perfezione dell'armonia fino a quel momento conosciuta e riconosciuta.

«Forse più che nell'orizzonte della pura speculazione teoretica, il suo ambito (o almeno il suo punto di partenza) è proprio quello impuro del sentire, delle esperienze insolite e perturbanti, irriducibili all'identità, ambivalenti, eccessive di cui è stata intessuta l'esistenza di tanti uomini e donne del Novecento.

Del resto è proprio da questo tipo di sensibilità che intrattiene rapporti di vicinanza con gli stati psicopatologici e le estasi mistiche, con le tossicomanie e le perversioni, con gli handicap e le minorazioni, con i «primitivi» e le culture «altre», che le arti, la letteratura e la musica del Novecento hanno trovato ispirazione» (Perniola, 2011, p. 159).

È l'effetto, dice lo studioso, della rivoluzione copernicana prodotta dall'irruzione nell'esperienza e nella teoria della nozione di *differenza*, intesa come non-identità, che egli considera separata dal concetto logico di *diversità* e da quello dialettico di *distinzione*.

Una grande vicenda filosofica (e umana), che Perniola considera la più originale e la più importante del Novecento, contrapposta alla finalità di conciliazione tra opposti connaturata alla nozione di *estetico*, e orientata verso «l'esperienza di un conflitto più grande della contraddizione dialettica, verso l'esplorazione tra termini che non sono simmetricamente polari l'uno rispetto all'altro» (Perniola, 2011, p. 158).

In questa opposizione asimmetrica e perturbante si definisce la svolta "anti-estetica" dell'arte contemporanea e con essa la nuova direzione di ricerca impressa all'agire artistico. Direzione che in Occidente diverrà paradigmatica per almeno

¹ Cfr. *Round midnight*, diretto da Bertrand Tavernier, Warner Bros, Francia-Usa, 1986.

un secolo. Il carattere liminale del perturbante, inteso nell'accezione freudiana di *das Unheimliche* o, come dice ancora Perniola, «...l'esperienza più lontana dall'identità: non l'assoluta estraneità, ma un'estraneità familiare, che affonda le proprie radici nel nostro passato, che insieme è e non è se stessa» (Perniola, 2011, p. 166), posto in questi termini appare simile a un orizzonte, a una soglia percepibile e non assente alla percezione, ma che gradualmente si sposta proporzionalmente al nostro avvicinarci.

Il visibile e l'inattingibile, il percepito ma non ancora conosciuto diventano così campo di indagine privilegiato per le arti del Novecento, ma anche progressivamente e pervasivamente per le scienze e le *humanities*, ora più che mai sedotte dalla fascinazione del limite, che come nel mito di Icaro e Dedalo, si contrappongono dialetticamente la fascinazione seduttiva dell'impossibile e la pratica concretezza del possibile.

L'ingegnoso Dedalo sogna infatti il volo e ne costruisce la praticabile certezza, Icaro in tale pratica scorge il limite del conoscibile e vi si avvicina per affacciarsi pericolosamente oltre il confine del noto.

Logica vorrebbe che dall'insegnamento morale contenuto nel mito si mettesse in valore la pratica di Dedalo e la sua coerente ricerca del praticabile. Ma non solo l'arte, come si potrebbe pensare semplificando, persegue l'impossibile; la scienza stessa ha bisogno di abissalità e di "insensatezza", per immaginare possibile la conoscenza del non conoscibile, trasformandolo così in "non ancora conosciuto".

Tuttavia, la potenzialità massima di un pensiero dell'"Oltre" risiede nella spinta che esso imprime alla lettura critica del presente: Icaro, "sensatamente" agisce in maniera insensata, ridefinendo la logica di Dedalo ed il suo limite, come da sempre avviene, nel succedersi delle generazioni, tra figli e padri, tra passato, presente e futuro.

Bibliografia

- Augé M., *Futuro*, Bollati Boringhieri, Torino, 2012.
- Barone T., *Guest Editorial: Arts-Based Educational Research Then, Now, and Later*, “Studies in Art Education”, vol. 48, n. 1, 2006.
- Bloch M. (1949), *Apologia della storia*, Einaudi, Torino, 1998.
- Eco U., *La definizione dell'arte*, Garzanti, Milano, 1978.
- Feyerabend P.K. (1973), *Contro il metodo*, Feltrinelli, Milano, 2008.
- Gibbons M., Limoges C., Nowotny H., Schwartzman S., Scoti P., Trow M., *The New Production of Knowledge: The Dynamics of Science and Research in Contemporary Societies*, Sage, London, 1994.
- Hellström T., *Evaluation of artistic research*, “Research Evaluation”, vol. 19, n. 5, dicembre 2010.
- Lippard L.R., *Changing Essays in Art criticism*, E.P. Dutton & Co, New York, 1971.
- Perniola M., *L'estetica contemporanea*, Il Mulino, Bologna, 2011.
- Sheikh S., *Objects of Study or Commodification of Knowledge? Remarks on Artistic Research*, “Art & Research: A Journal of Ideas, Contexts and Methods”, vol. 2, n. 2, primavera 2009.
- Wang Q., Coemans S., Siegesmund R., Hannes K., *Arts-based Methods in Socially Engaged Research Practice: A Classification Framework*, “Art/Research International: A Transdisciplinary Journal”, vol. 2, n. 2, 2017.

La ragione attraverso lo specchio. Istruzioni per un viaggio di andata nell'inconscio creativo dell'*altro* e di ritorno alla realtà

di Marcello Mastrocola



Abstract

In order to exist, man depends – still – on his own body, on nature and on human beings. In the future defined as *posthuman*, a hybrid imaginary between mass hecatombs and cybernetic progress, man may will no longer need art, if considered as a biological function born with the first societies to increase survival capabilities. Positivist faith in Rational thinking and Science has led man to believe that he is beyond nature, and reasonwise, to self-annihilation. But rational thinking is only the smallest conscious part of billions of unconscious and creative mind-body processes, and events of reality. This part of our perception should accept this *irrational* world to reconcile man with his own, with nature, and to open him to every possibility. New ways to relate with each other, new forms of art, new futures await communities focused on the primeval relation between bodies, the unconscious, art and evolution. Such is the commitment of art therapy, heir of meaning of the ancestral *ritual art*.

“– (...); comunque, ciò dimostra che ci sono trecentosessantaquattro giorni in cui potresti ricevere dei regali di non-compleanno...”

– Certamente, – disse Alice.

– E soltanto uno per i regali compleanno, capisci. Questo è gloria per te!

– Non capisco cosa intenda per «gloria», – disse Alice.

Tappo Tombo sorrise sprezzantemente. – È naturale che tu non capisca... finché non te lo

- spiegherò io. Significa: «Questo è un ragionamento schiacciante per te!»*
 – *Ma «gloria» non significa «ragionamento schiacciante», – obiettò Alice.*
 – *Quando io adopero una parola, – disse Tappo Tombo, in tono piuttosto sdegnoso, – significa esattamente quel che ho scelto di fargli significare... né più né meno.*
 – *La questione è, – disse Alice, – se lei può fare in modo che le parole significhino le cose più disparate.*
 – *La questione è, – disse Tappo Tombo, – chi è il padrone... ecco tutto.»*
 (Carroll, 2015)

“Forse che l’Arte nei suoi disparati linguaggi, stia approdando ad altri traguardi e altre funzioni? Certo è che, in questo panorama confuso, babelizzato e possibilistico, la direzione indicata da quelle espressioni creative che hanno il merito di agire pedagogicamente e terapeuticamente, risulta, e si pone fin d’ora, come la più valida e meritoria. Perché, oltre a interagire direttamente sulla condizione esistenziale e psicofisica delle persone che la praticano [...] riporta l’espressione artistica ai suoi valori primigeni di rituale etico, terapeutico, esoterico, esorcistico; tutti i valori che la fanno assurgere ai livelli di rituale sacro, antropologico e misterico come la deve aver vissuta l’essere umano primitivo”.
 (Frasca, 2005)

Negli ultimi decenni molte realtà nell’ambito della psicanalisi stanno sempre più interfacciandosi con istituzioni e professionisti nel campo artistico, con grande apprezzamento della sempre più vasta platea di fruitori, allo scopo di rendere più efficace la relazione tra terapeuta e paziente (Santoni, 2021). A cosa è dovuta questa tendenza?

Nella storia della psicanalisi è noto che Sigmund Freud nelle sedute con i suoi pazienti utilizzasse il mezzo autobiografico per rilevare i conflitti di pulsioni inconsapevoli, metodo che applicava anche su di sé (Kandel, 2012). Tuttavia laddove la psicanalisi si appropria all’espressione artistica con un fare *interpretativo*, poco riesce a cogliere della vita interiore della persona che vi si rivolge. Piuttosto, nelle nuove forme di terapia, l’approccio *dialogico* tra il terapeuta e chi produce arte, attraverso l’opera, si dimostra assai più fruttuoso (Santoni, 2021). Con lo sviluppo della psicologia dell’Io a partire da Ernst Kris, psicanalista e storico dell’arte, viene riconsiderata la prospettiva nei confronti dell’opera d’arte, portando l’attenzione, piuttosto che sul desiderio inconscio inespresso dell’artista, sulle strutture dell’elaborazione artistica (Kandel, 2021). Grazie allo stesso Kris sappiamo inoltre che anche l’atto del dare senso ad un’opera d’arte è un’azione creativa, per cui è necessaria la presenza di chi la crea e di chi ne fruisce (Kandel, 2012). Ciò è stato confermato anche dalle moderne neuroscienze con la scoperta della funzione dei neuroni specchio nei processi somato-sensoriali dell’empatia e della fruizione dell’esperienza artistica (Kandel, 2012).

Lo psicanalista Wilfred Bion, il quale apportò enormi contributi alla teoria psicodinamica della personalità a partire dalla prima metà del Novecento, affermava

che l'atto creativo richiede nell'analista e nell'analizzato di liberarsi delle proprie sovrastrutture per incontrarsi sul territorio di un'opera comune, dove l'apporto dell'uno e dell'altro perviene a loro insaputa. Tra gli anni Trenta e Quaranta, nasce la teoria delle *relazioni oggettuali* della psicanalista austriaca Melanie Klein, secondo cui l'opera d'arte può essere considerata «un'area intermedia dell'esperienza tra il Sé e il mondo esterno» (Santoni, 2021) e, secondo Donald Winnicott, attraverso di essa infatti possiamo entrare in contatto col nostro Sé primitivo, con le nostre emozioni più antiche e, quindi, più intense. Questa parte di noi appartiene ad un momento pre-simbolico della mente, dove ad essere padrona non è la razionalità cosciente ma il corpo, l'azione, l'emozione e la sensazione (Santoni, 2021).

Il concetto di “area intermedia”, in merito al connubio tra terapia ed espressione artistica, ha delle risonanze con un ambito di studi cui l'antropologo scozzese Victor Turner, della scuola di Manchester, ha dedicato gran parte del proprio lavoro: quello del *rito*. In particolare, egli utilizza il termine *limen* per designare quella dimensione “al limite tra un prima e un dopo” in cui il guaritore, lo stregone o lo sciamano, attraverso il rito, conduce i membri della comunità che vi partecipano.

La pratica dei riti di passaggio, terapeutici o di purificazione, ad esempio, nelle culture arcaiche e primitive avveniva nel tentativo di ristabilire l'equilibrio perso al verificarsi di drammi sociali (come i crimini o le calamità naturali), per scacciare uno spirito maligno, per curare una malattia, ed anche per determinati avvenimenti cruciali segnati dallo svolgersi naturale della vita, come le fasi di crescita degli individui ed i cicli della natura (Turner, 2014). In generale queste espressioni culturali servivano alla comunità per riorganizzarsi sul piano dell'ordine sociale rispondendo a necessità contingenti con norme ed interpretazioni nuove. Le modalità del rituale prevedevano l'esecuzione di azioni codificate dalle rispettive cosmogonie e tradizioni antropologico-culturali che erano accompagnate dalla partecipazione di tutta la comunità a forme di recitazione, performance, danza, musica, canto, o pitture corporee (Turner, 2014).

Tutte quelle che noi oggi consideriamo *pratiche artistiche*, nel rituale esistevano come una cosa sola. Sebbene rientrino ancora nel concetto di *limen*, assolvendo appunto a una funzione di *intrat-tenimento* (Turner, 2014), a partire dal Rinascimento, con la nascita dell'ideale del genio-artista, e successivamente con la progressiva settorializzazione del lavoro e con la separazione netta tra i momenti di vita pratica ed emotiva (o se vogliamo, tra scienza e arte), le *arti rituali* sono state frammentate in entità a se stanti, private del loro ancestrale potere trasformativo, pratico e coesivo sociale (Turner, 2014). A causa poi della sempre più spregiudicata considerazione dell'arte in senso commerciale, anche attraverso il supporto intellettuale da parte di questa o di quell'altra disciplina, le arti giungono ai giorni nostri come sempre più dissociate dalla sfera sociale ed intima degli individui. La loro stessa capacità di fungere da momento collettivizzato per ristrutturare un significato e dare una risposta comune ed autorevole ad un evento o un vissuto della

comunità svanisce davanti alla licenza offerta ai fruitori di rifiutare la narrazione proposta in virtù dello svilimento delle espressioni artistiche ad oggetti preda di giudizi di valore (Turner, 2014). Alle narrazioni mitologiche e alle millenarie cosmogonie, si sostituiscono oggi i “classici”, le opere sensazionali che un pugno di artisti di altre epoche ci ha tramandato, e che si trasformano in *storia dell'arte*. Di queste ne abbiamo dei generi più disparati, e spesso sono opere di alto valore intellettuale che ben assolvono alla necessità delle società moderne di raccontarsi per dare un significato alla condizione sociale, umana o individuale senza per forza ricorrere a riferimenti delle grandi tradizioni culturali (Fattori, 2013; Pecchinenda, 2018).

L'arteterapia come rituale terapeutico

L'arteterapia tenta di ricostruire quella dimensione primigenia, rituale ed unificata delle arti (Santoni, 2021). La riscoperta del potere curativo intrinseco nell'espressione creativa avviene tra Settecento e Ottocento in Inghilterra, nell'ambito di sperimentazioni di cura ed inclusione per soggetti con disturbi mentali e lì vi rimane relegato fino alla seconda metà del Novecento, quando viene istituzionalizzato nella pratica della nuova disciplina *arteterapeutica*, così denominata dall'artista ed educatore statunitense Adrian Hill. La sua crescita e diffusione la si deve allo sviluppo scientifico della psicanalisi in America e in Inghilterra e nel campo della psicologia della Gestalt (Santoni, 2021).

Nel concreto, infatti, una sessione di arteterapia ha molti elementi che fanno pensare alle pratiche dei rituali arcaici. Al di là delle diverse impostazioni metodologiche, normalmente essa avviene in gruppo, si rivolge a tutti i membri della comunità partecipante e coinvolge ogni forma artistica indistintamente, seguendo un canovaccio o una “ritualità” che si modula in base alle circostanze. L'arteterapeuta, che per il suo ruolo di conduttore può essere associato alla figura del guaritore, guida il processo espressivo e narrativo-simbolico, che tanto più è corale e condiviso dal gruppo tanto più diventa significativo per l'esperienza terapeutica individuale. L'autore Salvo Pitruzzella definisce l'arteterapeuta un «custode del fuoco» (Santoni, 2021), sottolineando al contempo il suo grado di distacco dalle dinamiche personali nei confronti dei partecipanti e di attenzione attiva nel mantenere vivo lo scambio collettivo creativo-simbolico. Il percorso che si crea nel corso della sessione viene scandito in periodi alternati di produzione e associazione, seguendo alcuni momenti cardine (che anche qui possono variare in base alla metodologia specifica). Questi sono principalmente: l'individuazione di aspetti particolari nell'espressione artistica; l'attribuzione di qualità soggettive a questi aspetti; l'associazione del segno a qualcosa di vissuto o visto; una visione di insieme condivisa con l'apporto di nuovi significati; ed infine il riconoscimento delle strategie che la

persona ha adoperato nel processo di intuizione creativa e a cui può attingere nella vita quotidiana. Tanto più la persona riesce ad essere coinvolta nel processo tanto più è possibile che avvenga in lei una trasformazione a partire da contenuti sopiti nell'inconscio. L'intuizione creativa è il momento in cui il riassetto cognitivo permette di trovare la soluzione a un problema/disagio (Santoni, 2021; Pecchinenda, 2018; Kandel, 2012).

Oltre il razionale

I ragionamenti dunque sull'arteterapia nascono dall'ipotesi che le emozioni, così come i pensieri coscienti e razionali dell'uomo, sorgano da dinamiche inconse, irrazionali, inscritte nel proprio corpo e che per questo si esprimono in modalità diverse dalla parola (Kandel, 2012). Tuttavia essa non è intesa come forma di psicoterapia, piuttosto è una modalità per riconoscere e valorizzare le specificità dell'espressione simbolica dell'uomo. L'accento è sulla terapeuticità dell'atto creativo stesso. Infatti, sebbene l'arte sia diventata un ambito "serio" della vita, in realtà questo linguaggio, come altre attività apparentemente antitetiche al gioco, viene sviluppato e sperimentato in maniera ingenua, ludica e pre-sociale, prima ancora di solidificarsi in un oggetto relazionale (Santoni, 2021).

Nel corso degli anni, la divisione tra razionale e irrazionale è stata sempre più superata nell'ambito di molte tradizioni scientifiche (Kandel, 2012). Le tesi riduzionistiche che consideravano ad esempio emisfero sinistro operativamente distaccato dal destro appaiono superate. Anche l'unità mente-corpo è stata riconosciuta, potendo così finalmente parlare di processi *psicocorporei* (Kandel, 2012). Queste intuizioni lasciano spazio a una visione più unitaria dell'uomo, rendendo evidente la difficoltà che la razionalità ha nell'accettare la nostra complessità: «La stretta osservanza galileiana e cartesiana è stata messa in discussione, in tal senso si profila un cambio di paradigma che potrebbe condurre a un'importante rivalutazione di altre "ragioni" rispetto alla cosiddetta ragione scientifica. Infatti sono in crisi tutte le classiche dicotomie su cui si è poggiata la medicina e la psicoterapia del Novecento: mondo interno/mondo esterno; mente/corpo; conscio/inconscio; individuale/sociale; ecc.» (Santoni, 2021).

Corpo e mente, arte e scienza, conscio ed inconscio non dovrebbero essere considerati come sistemi meccanici e computazionali separati come avviene in certa parte delle scienze moderne. Per comprendere come avviene l'esperienza umana e come funziona la nostra mente è necessario integrare alle ricerche neurobiologiche quelle provenienti dalla dimensione sociale e intersoggettiva (Kandel, 2012; Berger, Luckmann, 1998).

Consapevole di tali premesse, in aperta antitesi con le scienze dicotomiche e a supporto di una visione dell'arte anti-elitaria, Richard Shusterman, filosofo e artista

contemporaneo, fa nascere, a partire dal fronte pragmatista americano deweyano, l'accorpamento disciplinare della *somaestetica* che, con le sue parole: «può essere provvisoriamente definita come lo studio critico, migliorativo dell'esperienza e dell'utilizzo del proprio corpo come sede di fruizione estetico-sensoriale (*aisthesis*) e di automodellazione creativa. Essa si occupa di conoscenza, discorsi, pratiche, e di discipline corporee che strutturano questa cura somatica o possono migliorarla». (D'Agata, 2014).

Rispolverare il potere dell'espressività artistica come strumento di conoscenza e quindi di consapevolezza e guarigione significa entrare profondamente nel corpo umano e sociale delle comunità, come elementi che rispondono dei reciproci cambiamenti, proprio come fossero un solo organismo (D'Agata, 2014; Berger, Luckmann, 1998).

Come afferma il sociologo Pierre Bourdieu, tale nozione va oltre le logiche dicotomiche del pensiero scolastico, che prima guarda al soggetto come vittima di determinazioni provenienti dall'esterno, e poi alla sua libertà assoluta, ritenendolo in grado (erroneamente) di prevedere la risposta dell'ambiente in funzione dei risultati delle sue azioni, per giunta in modo totalmente autoreferenziale. In questo senso, Bourdieu insiste sulla definizione di *habitus*, ovvero quella funzione naturale ed adattiva di un individuo che nasce sia a partire dalla permanenza nella cultura di strutture socialmente trasmesse – perché dimostratesi efficaci nella conoscenza pratica del mondo – sia grazie ad un impulso a creare nuovi rapporti con l'ambiente più coerenti con le necessità contingenti (D'Agata, 2014).

«Non si tratta dunque di un soggetto cosciente che attraverso atti intenzionali comprende e domina il mondo – inteso come insieme oggettuale distinto da una soggettività autonoma – ma le regole del mondo, che sono edificate proprio dalla relazione tra agenti e ambiente, vengono incorporate e possedute dall'individuo biologico che risulta a sua volta per un verso performato rispetto all'ambiente in cui vive, per altro verso capace di modulare e costituire modalità inedite e originarie di integrazione reciproca» (D'Agata, 2014).

L'ideologia postumana. Strascichi inconsci dell'Umanesimo?

Nel contesto sociale contemporaneo, tali idee non sono ancora penetrate nella cultura di massa. Ed infatti la perdita della dimensione del "sacro" e delle grandi narrazioni simboliche (Turner, 2014; Fattori, 2013) ha fatto sì che la l'aspetto razionale della mente umana escludesse la visione olistica, corporea e trascendente in favore di una meccanicistica, dicotomica e contingente (Allegra, 2017). La sensibilità *postumanista*, che si diffonde pervasivamente in alcuni campi della cultura e del sapere promuovendo una visione del futuro umano guidata dallo sviluppo delle moderne tecnologie virtuali, genetiche e cibernetiche, ne è in effetti lo specchio. Il

vuoto lasciato dalla scomparsa di strutture di senso comunitarie ha consegnato la realtà a uomini e donne pressoché alienati, alla ricerca disperata di identità (Fattori, 2013). La dimensione simbolica della *corporeità* nel prossimo futuro rischia anch'essa di non riuscire ad offrire quel rassicurante riparo che offrivano le tradizioni ancestrali, ovvero il *senso dell'esistenza*. Proprio a causa del sovra-utilizzo della tecnologia virtuale, l'immagine del corpo è diventata *iper-invasiva*. Lo si vede dal di fuori, dal di dentro, mutilato, torturato, modificato, grazie a telecamere che trasmettono tutto, ovunque, in ogni momento, dalle sale operatorie ai bombardamenti di una guerra. Il corpo non è mai stato così fragile, così carne, così privo di simboli e metafore. E questa parte misteriosa e segreta che gli è propria rischia di perderla. (Santoni, 2021).

Dietro a questi processi pervasivi e globalizzati, l'identità individuale e collettiva diventa fluida e confusa, e la crescita interiore diventa uno spreco di energie (Allegra, 2017). Questo tipo di fenomeno è testimoniato dall'aumento di una serie di disturbi connessi a una carenza di simbolizzazione: «disturbi dell'alimentazione, comportamenti dismorfofobici, tendenze narcisistiche, depersonalizzazione somatopsichica, preoccupazione ipocondriaca» (Santoni, 2021). Rispetto all'incidenza di altri tipi di disturbi, questi toccano più o meno ciascun individuo nella società occidentale contemporanea.

La Scienza, in questo incerto angolo di storia in cui alla ragione individuale si consegnano simbolicamente una spada smussata e un lanterino con l'arduo compito riconoscere gli amici dai nemici, ne è la compagna fidata, la grande scommessa su cui le nuove società post-industrializzate si giocano il tutto per tutto: realizzare o abbandonare l'apparentemente irrinunciabile, antropocentrico sogno dell'Umanesimo. Con i suoi araldi più fidati, la Medicina e la Tecnologia, Madre, Figlia e Spirito Santo nella visione postumanista si caricano del bisogno di senso dei propri fedeli, con la promessa a un tempo di sconfiggere la sofferenza, a un altro di offrire perfetta salute, a un altro ancora di garantire l'immortalità (Allegra, 2017; Camorrino, 2017; Pecchinenda; 2018). Che sia con una pillola, o con un *pater noster*, se osserviamo la storia di tutte le grandi religioni a partire dallo Zoroastrismo è evidente il fascino che offrono queste promesse, con la differenza che l'immortalità acquisita si sostituisce a quella trascendente. Quelli della medicina e della tecnologia sono due ambiti profondamente radicati nella vita quotidiana e nella cultura di massa delle società industrializzate, e proprio per questa ragione forse, sebbene siano discipline generalmente associate al pensiero razionale e matematico, esse sono maggiormente suscettibili di diverse (mis-)interpretazioni. Esse rappresentano il simbolo del progresso per via non solo di una presunta aura di indiscutibilità ma anche perché più prossime alla condizione limite dell'esperienza umana, la morte (Camorrino, 2017).

Sull'onda del successo della Scienza in pasto alla cultura di massa, si innescano perciò scenari estremamente eterogenei, tra cui quello del postumanesimo. La

sensibilità di questa visione in particolare si avverte già nella teorizzazione del *post-modernismo*, di cui Jean-François Lyotard intorno agli anni Settanta fu il massimo esponente. Nella sua definizione di postmoderno come «parassita del moderno» (Perniola, 2000) Lyotard intende riferirsi a un movimento culturale che non ha molto da dire se non in opposizione a qualcosa. L'artista statunitense Andy Warhol fu forse una delle figure artistiche più esemplificative del sentire postmoderno in seno alla società dei consumi, vicino a qualcosa che il filosofo contemporaneo Peter Sloterdijk definisce come cinismo disincantato e conformista (per distinguerlo dal cinismo intransigente e libertario di Diogene) e che Warhol presenta come una via di mezzo tra ironia e superficialità. L'arte di Warhol non rappresenta infatti un'alternativa al consumismo o, comunque, non ne rappresenta una nemica, sebbene ne denunci gli aspetti più deprecabili di massimizzazione della produzione a discapito del valore umano ed intellettuale. Piuttosto, appunto, egli vi entra in un rapporto di «rivalità parodica», presentando un'accusa che non ha la forza né il coraggio di essere un'alternativa (Perniola, 2000).

Il postmoderno degli anni Sessanta aveva sì rilevato l'immagine di quella società cinica, anestetizzata ed insensibile, ma a questa tendenza si contrappongono le performance corporee di artisti come Cindi Sherman, Valerie Solanas, Chris Burden, Ulay e Marina Abramovich, Gina Pane, Barbara Kruger, che esibiscono la loro vulnerabilità e reclamano il loro diritto ad esprimere la sofferenza causata dal soffocamento della propria sensibilità da parte della società bigotta e capitalista. Per loro la rilegittimazione dell'arte passa attraverso il dolore corporale e le rivendicazioni femministe (Warr, 2010; Macrì, 2006; Vergine, 2000). Ma non solo. La stessa collaborazione di Warhol con l'artista di origini caraibiche Jean-Michel Basquiat, oltre al contributo di altri artisti come Coco Fusco (Cuba) e Guillermo Gómez-Peña (Messico), lascia vedere l'influenza che nella controcultura di quegli anni le comunità oppresse extrastatunitensi ed extraeuropee cominciano ad avere nel dibattito pubblico ed artistico. Tutti quegli artisti rimettevano al centro tre istanze che sono le stesse di cui si discute in termini di post- e transumano: la *sessualità*, la *sofferenza* e la *genetica*. Tutte e tre rimandano al corpo come qualcosa «su cui si può operare ma da cui non si può prescindere» (Perniola, 2000).

Gli artisti della Performance art avevano messo al centro del dibattito pubblico un concetto verso cui il postmodernismo aveva invece avuto un atteggiamento di diniego, e che oggi risulta più che mai importante recuperare: quello di *valore*. Come dare valore al corpo, alla teoria della simulazione incarnata, alla somaestetica o ad una qualunque altra opera di pensiero nel mondo contemporaneo dove anche la filosofia e la religione diventano merce di rapida deperibilità? Come far sì che un prodotto culturale abbia il coraggio e la forza, come diceva Lyotard, di trasformarsi in *futuro* (Perniola, 2000)?

Lungi da chi scrive dare una risposta a questa domanda. Tuttavia è importante sottolineare come oggi ci troviamo in un periodo che presenta molte analogie con

quello che ha visto la nascita del pensiero postmoderno. Il tentativo di uscire dai binari dell'Umanesimo, di cui si farebbe falsamente carico la proposta postumanista – e verso cui piuttosto è possibile affermare che si ponga in un “conflitto parodico”, come suo “parassita” – non può avere successo in quanto la sua concettualizzazione si mostra una mera antinomia del modello umanista senza il quale non potrebbe nemmeno teorizzarsi. Senza un'idea di uomo, non è possibile postulare un post-*umanesimo*. In definitiva, esso è o continuazione dell'Umanesimo e



dei suoi ideali, o non ne rappresenta un'alternativa. Resta il fatto che, a causa del dibattito scaturito, il corpo si sia rivelato definitivamente alla coscienza di massa (ma non pienamente nella complessità di tutte le implicazioni) come il terreno materiale e simbolico su cui si scontrano interessi sociali ed individuali (Warr, 2010).

Anche ammettendo la narrazione di un futuro postumano che auspica un distacco tecno-virtuale da ogni istanza biologica dell'uomo, secondo le premesse qui brevemente esposte, è inoltre possibile contestare che non è detto che gli individui perfetti e non-umani di quel mondo saranno individui integrati con l'ambiente, né è detto che avranno il sostrato fisiologico per esprimersi o persino il bisogno di comunicare tra loro tramite linguaggi espressivi simbolici come quello dell'arte. Allo stato della società attuale non è impresa da poco ammettere che un “futuro delle arti” non possa prescindere da una profonda ri-connessione con la dimensione ancestrale, inconscia, simbolica, sociale, umana, del corpo tra corpi.

Al di là delle sempre incerte previsioni, ciò che è utile osservare in un'analisi della società contemporanea è che la progressiva alienazione dall'ecosistema terrestre degli individui è forse proprio causata dalla perdita di contatto col corpo, fulcro della comunicazione con l'ambiente. È interessante notare come in alcuni

casi questa consapevolezza si manifesti con una forte necessità di ritorno, talvolta in veste *new-age*, alla natura incontaminata, all'agricoltura, alla religione, alle attività manuali e alla vita comunitaria (Santoni, 2021). Ciò non di meno è necessario diffondere teorie e pratiche utili a tonificare lo spessore psichico e spirituale del corpo; scegliere di dare *valore* alla categoria del *corporeo*, e dunque, infine, all'*Arte*. Per dirlo con le parole dell'antropologa, psicologa ed arteterapeuta contemporanea Emanuela Canton: «Ripartire dal nostro corpo, dal nostro immaginario, significa operare nella direzione di una riconciliazione delle violente separazioni tra persona e cosmo, tra mente e corpo, tra emozioni e ragione, maschile e femminile» (Santoni, 2021).

Bibliografia

- Allegra A., *Visioni transumane. Tecnica, salvezza, ideologia*, Orthotes Editrice, Nocera Inferiore (SA), 2017.
- Berger P., Luckmann T., *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1997.
- Camorrino A., *Le radici irrazionali della ragione. Uno sguardo sociologico sulla pratica scientifica*, "Futuri", n. 8, gennaio 2017.
- Carroll L., *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie e Al di là dello Specchio*, Einaudi, Torino, 2015.
- D'Agata V.C., *A partire dalla somaestetica di Shusterman: Una riflessione sul corpo* [tesi di dottorato]. Palermo: Università degli studi di Palermo, 2014.
- Fattori A., *Sparire a se stessi. Interrogazioni sull'identità contemporanea*, Ipermedium libri, S. Maria C.V (CE), 2013.
- Frasca N., Introduzione al Catalogo, *Il Suono dell'Anima: traccia di un percorso riabilitativo*, Mostra *Il Suono dell'Anima*, Palazzo di Venezia, Roma, 2005.
- Kandel E.R., *L'età dell'inconscio. Arte, mente e cervello dalla Grande Vienna ai giorni nostri*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2012.
- Macrì T., *Il corpo postorganico*, Costa & Nolan, Genova, 2006.
- Pecchinenda G., *L'Essere e l'Io. Fenomenologia, esistenzialismo e neuroscienze sociali*, Melt-emi, Milano, 2018.
- Perniola M., *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino, 2000.
- Santoni G. (a cura di), *Pensare l'arteterapia. Riflessioni, contributi ed esperienze applicative*, Franco Angeli, Milano, 2021.
- Turner V., *Antropologia dell'esperienza*, Il Mulino, Bologna, 2014.
- Vergine L., *Body art e altre storie simili. Il corpo come linguaggio*, Skira editore, Milano, 2000.
- Warr T., *Il corpo dell'artista*, Phaidon, Durante & Zoratti, Colonia, 2010.

Da codici ad artefatti. Il design nel rinascimento digitale

di Gabriele Pontillo e Roberta Angari*

Abstract

While the movement to virtualization has completely transformed the way human beings exist and define themselves as societies, it has also revolutionized design-making through innovative techniques and tools such as augmented and virtual reality and additive manufacturing, which have redefined the entire process from conception to realization and fruition of a good or service. At the same time, the progressive integration of IoT into objects, and wearable devices in particular, has exponentially increased their expressive capabilities, abandoning the meaning of end result of the creative process. Such artifacts, become tools to monitor, measure and understand the perpetual movement of the world and of individuals, and are configured as creatures generated through computer and parametric codes, that represent the essence of the project itself. The aim of the contribution, is to define the hybrid approach born from the intersection of design and new technologies, in which physical reality and digital virtuality are merged.

Introduzione

Nel Novecento, gli avanzamenti della ricerca scientifica e la contestuale rapida diffusione delle nuove tecnologie, elettroniche, informatiche e digitali, hanno completamente ridefinito gli aspetti sociologici, comportamentali, economici e culturali dell'umanità (Rambelli, 1985; Lévy, 1998, Manovich, 2001). L'idea che potessero esistere oggetti *inorganici*, capaci di captare ed emettere segnali, poteva risultare fantascientifica negli anni '50 – si pensi ai robot e in generale alla produzione letteraria di Isaac Asimov – ma non in tempi più recenti, quando le tecnologie hanno iniziato a conferire un'anima agli oggetti, superando il solo concetto di funzione, e rendendo l'oggetto stesso mediatore di prestazioni (Riccini, 2016) tra le persone e il proprio tempo lavorativo o libero (Caronia, 1986).

Questa capacità comunicativa degli oggetti, che per Vinton Cerf, tra i padri

* Il presente articolo è stato discusso e concordato dai due autori, e scritto avendone condiviso la bibliografia, le letture, le ricerche e le riflessioni. Roberta Angari è responsabile del paragrafo introduttivo, mentre a Gabriele Pontillo si deve l'approfondimento “La dinamica dell'immediatezza nel progetto digitale”. A entrambi gli autori si deve il paragrafo “Digital Custom Design: un approccio ibrido tra design e nuove tecnologie” e la sezione conclusiva.

fondatori di Internet, rappresentava l'obiettivo principale da raggiungere attraverso l'informatica e la rete, fu il risultato cui si pervenne attraverso l'invenzione dei protocolli TCP/IP, che permettevano a qualsiasi computer di connettersi alla rete o ad altri dispositivi. Eppure, questa capacità che conferiva un enorme potenziale alle tecnologie di allora, si scontrava con la dimensione delle macchine impiegate all'epoca e con la complessità di interazione, che rendeva questi sistemi accessibili ed utilizzabili solo per pochi eletti (Greengard, 2015).

È stato solo in seguito, grazie alla collaborazione tra informatica, telecomunicazioni, media ed elettronica, che si è assistito alla *svolta digitale*, in cui “strumenti integrati e interattivi, flessibili e dinamici” (Sciotto *et al.*, 2003, p. 99), hanno determinato un'accelerazione dei processi comunicativi e una maggiore movimentazione di dati e informazioni, scambiati attraverso la rete e i dispositivi, in un processo che non interessa solo la natura hardware o software degli oggetti, ma anche il ruolo dell'utente, da consumatore passivo a soggetto attivo, che vive in prima persona in una quotidianità *aumentata*, da e attraverso il digitale.

In questo *Rinascimento Digitale* (Giannini e Bowen, 2020), lo spazio digitale e gli esseri umani si fondono definendo una nuova era, in cui intelligenza umana e artificiale lavorano insieme per l'avanzamento scientifico e tecnologico, ma anche per l'arte, sostituendo ai vecchi approcci, nuovi modi di pensare, ecosistemici e globali.

Nascono anche nuovi campi della ricerca, come le *Digital Humanities* (Burdik *et al.*, 2012) che intersecano saperi umanistici, tecnici e informatici, e il cui scopo consiste nel valorizzare il patrimonio culturale, digitalizzato o *born-digital*, su Internet, maturo per nuove interpretazioni contemporanee, o tutto il filone dell'*Advanced Manufacturing*, che apre a nuove prospettive progettuali che scaturiscono dalla cultura e dagli strumenti digitali.

Arricchiscono lo scenario delineato, gli strumenti computazionali, che hanno introdotto nuove tecniche per la definizione delle geometrie, rivoluzionando ulteriormente il processo progettuale. Queste tecniche, spesso descritte attraverso i termini *generative design*, *parametric design*, o ancora *algorithmic design*, permettono di creare un processo che, piuttosto che basarsi sulla relazione tra forma e rappresentazione, si basa sulla generazione computazionale della geometria (Agkathidis, 2015), avvalendosi di un processo informatico, costituito da calcoli, funzioni o stringhe. In questo caso il focus del processo progettuale si sposta dalla realizzazione della forma – *form making* – alla ricerca della forma – *form finding* – (Kolarevic, 2003), e si inserisce nella filiera digitale (Proverbio, 2016), in quanto non solo determina la possibilità di customizzare un oggetto solo attraverso la modifica di parametri o valori numerici – *custom design* -, ma anche di renderlo facilmente reiterabile – *open design*.

Un ulteriore tema rilevante, è quello dell'Internet delle Cose – IoT, che aumenta ulteriormente le capacità funzionali ma anche espressive degli oggetti, che *sen-*

tono il mondo circostante, le persone, gli altri oggetti, ne monitorano e misurano il movimento perpetuo, e trasformano chiunque in una sorgente di dati (Greengard, 2015).

Rispetto ai temi descritti, dunque, obiettivo del contributo consiste nell'indagare come si configura il metodo progettuale, alla luce dei nuovi approcci, tecniche e strumenti, che contribuiscono ad assottigliare la linea di confine tra reale e digitale.

La dinamica dell'immediatezza nel progetto digitale

Tra le condizioni endemiche che caratterizzano la contemporaneità, la diffusione del digitale è quella che ha più fortemente modificato tanto le azioni quotidiane quanto quelle lavorative e della filiera produttiva, attraverso dispositivi e strumenti che accompagnano le persone nella vita di tutti i giorni.

Si sviluppano in questo scenario oggetti dotati di *prestazioni intelligenti*, dovute alla loro programmabilità, tecnologica e materiale, che supera i limiti della sola prestazione meccanica (Proverbio, ibidem). Questi oggetti prendono il nome di dispositivi, per la loro capacità di “catturare, orientare, determinare, intercettare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi” (Agamben, 2006, p. 22), il cui funzionamento dipende da una rete di relazioni tra elementi di diversa natura che fanno fronte ad una determinata necessità (Agamben, 2006; Costa, 2016).

Tra dispositivo e utente, si colloca l'interfaccia, intesa come quella elaborazione che interseca la configurazione e la prestazione (Anceschi, 2009) di un oggetto hardware o software, permettendone da un lato il corretto utilizzo, e dall'altro lo scambio comunicativo tra dispositivo e individui, così come con la rete o con altri oggetti.

In una vastità di dispositivi connessi tra loro, che *sentono e comunicano*, emerge la necessità di ripensare metodi e approcci progettuali a diversi livelli e per diversi domini culturali, a partire dall'idea che “tutto risulta essere potenzialmente connesso e interattivo” (Zannoni, 2018, p.16).

La *dinamica dell'immediatezza*, è un aspetto che caratterizza il fare progettuale contemporaneo. In merito, le tecnologie dell'*Advanced Manufacturing*, hanno contribuito a velocizzare notevolmente il processo che va dall'ideazione alla creazione e produzione di un oggetto, grazie all'impiego delle tecniche della *digital fabrication*, che si avvale della modellazione digitale e della stampa 3D per la realizzazione di geometrie anche molto complesse e scultoree, facilmente personalizzabili in base alle richieste e alle misure del corpo di ogni individuo, tramite l'utilizzo delle tecniche di rilievo digitale come lo scanner 3D (Zolfagharifard, 2013; Pontillo e Angari, 2020), traghettando il concetto di *fatto-su-misura* in una nuova era, ridefinendo quella che era la filiera tradizionale.

A conferire ulteriore rilievo a questo scenario, la diffusione delle tecnologie IoT che, come affermato in precedenza, evolvono il concetto stesso di oggetto, definendo un nuovo panorama oggettuale, ecosistemico e digitale, in cui praticamente chiunque o qualsiasi luogo o oggetto può essere monitorato, e i suoi dati essere registrati ed analizzati (Greengard, 2015). Ferme restando le implicazioni legate all'ambito della tutela della privacy, è indubbia la potenzialità di questi oggetti, e più in particolare dei *wearables* (Norman, 2013), intesi come quei dispositivi che devono essere indossati e non portati (Mann, 1997).

Il dispositivo indossabile, che deve potersi adattare al corpo senza necessitare di ulteriori ausili che lo sostengano (Zannoni, 2018), può anch'esso essere considerato il frutto dell'avanzamento tecnologico e della miniaturizzazione di componenti elettroniche, come è avvenuto nel caso degli smart-watch o degli smart-ring che permettono la misurazione istantanea di parametri vitali, come l'attività cardiaca o la temperatura corporea, mentre in precedenza era necessario avvalersi di specifici strumenti o attrezzature, e dunque attraverso la riduzione delle dimensioni e del peso dell'oggetto, è stato possibile passare da un dispositivo portatile o mobile, ad un *wearable device*.

Sebbene negli ultimi anni, complice una rinnovata attenzione verso il benessere e la salute individuale scaturita anche dall'incedere dell'emergenza pandemica, si sia potuto assistere ad una maggiore diffusione di questi dispositivi sul mercato, resta ancora la necessità di studiarne la reale indossabilità (Ledger e McCaffrey, 2014; Windasari e Lin, 2021), superando l'accezione di fenomeno passeggero, nonché le criticità dovute al crescente tasso di abbandono nei primi mesi di uso del device (Arthur, 2014; Ledger e McCaffrey, 2014) un dato che è possibile interpretare come una reale non necessità del dispositivo da parte degli utenti.

In questa prospettiva, il design ha il ruolo chiave di affondare la propria ricerca non – unicamente – sui trend di mercato, bensì sulle effettive esigenze rilevate dal contesto di riferimento, nonché sui bisogni degli utenti, rispondendo a richieste specifiche attraverso il progetto.

Parallelamente l'approccio parametrico, delineato nel paragrafo introduttivo, offre la possibilità di gestire e customizzare la geometria attraverso un processo che si modifica in base a valori o parametri, passando dal codice informatico all'artefatto generato in maniera algoritmica, che dapprima può essere sottoposto a verifiche o test di usabilità attraverso simulazioni digitali, ed infine essere prodotto attraverso le tecnologie additive, che se da un lato semplificano ed accorciano la filiera progettuale e produttiva, dall'altro rendono anche più rapido e sostenibile il processo, ad esempio attraverso l'impiego di materiali sostenibili e riciclabili (Vanderploeg, Lee e Mamp, 2016).

A ciò si affianca la possibilità di dotare gli oggetti generati tramite codici informatici, di tecnologie a loro volta programmabili che permettono di monitorare e registrare dati sull'utilizzatore, ma anche sull'ambiente circostante, creando contenuti autoprodotti che possono anticipare le azioni dell'utente, evidenziandone ad

esempio necessità fisiche, prima ancora che la persona possa avvertirle, attraverso visualizzazioni o interfacce, e dunque si consolida la teoria che, attraverso il digitale, sia possibile conferire una nuova dimensione anche alla realtà fisica degli oggetti e delle persone.

Digital Custom Design: un approccio ibrido tra design e nuove tecnologie

La consapevolezza che il progetto degli artefatti si identifichi oggi con il digitale, sia dal punto di vista ideativo e realizzativo, che fruitivo, apre ad uno scenario incerto, principalmente per quanto riguarda quegli aspetti limitativi, eccessivamente legati ai trend e alle mode, e che tendono ad identificare, tanto gli strumenti quanto i prodotti *nati* dal digitale, come fenomeni passeggeri.

Per contrastare queste accezioni, è necessario avvalersi del digitale, dominando i processi, anche attraverso l'intersezione tra discipline trasversali, sia del dominio del design, che di altri ambiti come l'informatica, l'elettronica, la matematica, ma anche delle scienze biologiche e fisiche, così come della medicina (Langella, 2019; Pontillo, 2020; Angari, 2020), definendo una metodologia ibrida e aperta a modifiche e mutamenti, ma anche all'interazione delle persone con il sistema progettuale e con i suoi avanzamenti ed output, reali e virtuali.

In questa prospettiva, è stato delineato l'approccio *Digital Custom Design*, il cui scopo consiste nel definire un processo *aumentato dal digitale*, inteso come mezzo progettuale, produttivo e fruitivo, utile per la realizzazione di dispositivi customizzati ed indossabili.

L'approccio – nato dall'intersezione tra le attività di ricerca degli autori condotte in ambito accademico – è costituito da quattro fasi, interoperabili tra loro e non necessariamente sequenziali.

Digital human & Metaverse: in questa fase le tecniche di rilievo digitale – come la scansione 3D – vengono impiegate, smaterializzando non tanto gli oggetti quanto il corpo umano, trasportandolo in ambiente digitale. Questa operazione, che permette di acquisire le geometrie del corpo, è utile per la realizzazione di forme che si plasmano e si modulano sulla base del corpo stesso e dei dati antropometrici, e dunque è particolarmente idonea per la realizzazione di dispositivi indossabili. Un'ulteriore potenzialità relativa alla digitalizzazione del corpo, consiste nella possibilità di creare avatar virtuali, che possono essere impiegati per la realizzazione di animazioni e simulazioni attraverso cui svolgere – anche in itinere – verifiche e test di usabilità. Tali simulazioni possono essere svolte grazie agli spazi digitali della Extended (Cross) Reality (XR), un termine ombrello all'interno del quale rientrano quelle tecniche e tecnologie attraverso cui vengono creati ambienti immersivi, come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR) e la realtà mista (MR) (Milgram *et al.*, 1994). A questo tipo di ambiente, si aggiunge anche il *metaverso*, un

tema emergente dell'attualità, in quanto si configura come uno spazio immersivo e interconnesso che annulla le distanze fisiche abilitando la comunicazione continua tra gli utenti ed interazioni dinamiche con lo spazio e gli artefatti digitali (Mystakidis, 2022).

Digital design & Prototyping: è la fase che si occupa dello sviluppo del modello digitale dell'artefatto, per poi passare alla prototipazione. Per questa attività, e laddove fosse necessario, è possibile avvalersi del risultato del rilievo digitale del corpo, customizzando dunque il modello dell'artefatto su una morfologia specifica. Il processo di elaborazione digitale può passare dal disegno bidimensionale – 2D CAD – al modello tridimensionale – 3D CAD. Al fine di rendere il processo reiterabile e scalabile, è possibile avvalersi della modellazione parametrica che, come riportato in precedenza, permette la generazione di una geometria attraverso parametri informatici e valori numerici. Questo passaggio, dal codice parametrico al modello tridimensionale dell'oggetto, è caratterizzato da notevoli potenzialità, in quanto permette di integrare nella geometria anche spazi e alloggi specifici per la componentistica elettronica e sensoristica IoT, rendendo dunque quest'ultima una parte integrante del progetto del dispositivo (Pontillo *et al.*, 2021). Conclusa la fase di modellazione, è possibile passare a quella di prototipazione attraverso l'impiego delle tecnologie della fabbricazione digitale, come la stampa 3D, particolarmente efficienti per il passaggio dal modello digitale all'artefatto fisico (Sayem, 2022). Si specifica, infine, che tra la fase corrente e la precedente, è possibile creare delle interazioni, al fine di verificare, attraverso simulazioni digitali, l'idoneità del dispositivo rispetto alle esigenze di contesto ma anche dell'utente finale.

Wearable devices and Smart technology: Il processo di progettazione ha come obiettivo quello di giungere alla realizzazione di un dispositivo indossabile dotato di tecnologie smart, utili per il rilevamento ed il monitoraggio di dati, ma anche per connettere il dispositivo con un sistema più ampio, utile a comunicare con la rete e con l'utente. In merito si evidenzia la necessità di integrare tra loro diversi strumenti e dispositivi, al fine di permettere l'interfacciamento tra *wearable* e utente.

Digital communication & DataVis: Per poter permettere la conversione dei dati in artefatti visivi, è possibile avvalersi dell'abilità visualizzatrice (Ricci, 2007) propria della comunicazione visiva e, più in particolare, della visualizzazione dei dati, che parte dall'analisi dei dati registrati, per poi passare alla loro traduzione in forma visiva, che può essere resa accessibile attraverso mappe dinamiche, infografiche o diagrammi interattivi, attraverso le interfacce di applicazioni per dispositivi mobili – come smartphone o tablet – ma anche di piattaforme digitali, aprendo ad un ulteriore tema, legato alla possibilità di aumentare l'impatto della ricerca, ma anche la partecipazione e la consapevolezza degli utenti, in un'ottica disseminativa e divulgativa. Sebbene questo aspetto necessiti di ulteriori approfondimenti legati alla tutela della privacy, è comunque possibile affermare che per impieghi circoscritti ad uno specifico contesto – si pensi a quello del design medicale o dell'health

so una smaterializzazione degli oggetti e dei corpi che, attraverso spazi immersivi, ne rendono possibile l'interazione, ancor prima che l'oggetto abbia una sua conformazione tangibile. Parallelamente, la trasversalità delle competenze, insieme a differenti tecniche progettuali e produttive, permette di velocizzare e snellire i processi, rendendoli inoltre facilmente reiterabili e scalabili. In merito, gli approcci basati su codici parametrici ed informatici, attraverso cui si giunge alla generazione degli artefatti, permettono al processo stesso di cambiare paradigma, da *form making* a *form finding*.

Alla luce di queste riflessioni, è possibile comprendere come l'approccio descritto nella sezione precedente, sia di particolare rilevanza rispetto allo scenario progettuale ed oggettuale contemporaneo, perché impiega le tecnologie e gli strumenti del digitale come mezzo, e non come fine, utili alla realizzazione di oggetti intrisi di tecnologia, eppure organici, mutevoli, capaci di mettere in comunicazione il corpo umano e l'ambiente circostante, ma anche di aumentare la consapevolezza del singolo individuo, anticipandone le azioni e le sensazioni.

È in questi aspetti che è possibile individuare la misura in cui l'approccio *Digital Custom Design* partecipa alla progettazione di prodotti-performance, in quanto sposta l'attenzione dal singolo prodotto, all'intero processo progettuale, inteso come un percorso che cambia in base alle possibili interazioni e relazioni che l'oggetto instaura con l'utente finale.

In quest'era, caratterizzata da smart technologies, come le IoT, nonché da tecniche ibride che fondono la realtà fisica con la virtualità digitale (Mystakidis, 2022), i dispositivi indossabili, dunque, sono attenzionati, in quanto contribuiscono allo sviluppo di una maggiore consapevolezza sul proprio corpo attraverso l'utilizzo di uno strumento che rappresenta un valore reale per l'utente finale. In tale prospettiva, questi dispositivi si distinguono dai vari accessori preesistenti, pensati unicamente per l'apparenza, perché hanno come scopo quello di stimolare nelle persone una consapevolezza rinnovata su sé stessi e sull'esperienza che si sta vivendo (Zannoni, 2018). Per fare ciò, il ruolo del design sarà quello di avvalersi del digitale – piuttosto che basarsi su quest'ultimo – e attraverso la ricerca e i nuovi approcci – come quello descritto – giungere all'innovazione funzionale, tecnica e semantica dell'oggetto.

Bibliografia

- Agamben G., *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Milano, 2012.
- Agkathidis A., *Generative Design: Form-Finding Techniques in Architecture*, Laurence King Publishing Ltd, London, 2015.
- Anceschi G., *L'interfaccia della città, la rete del territorio*, "La città senza nome. Segni e segnali nel paesaggio contemporaneo", Bari, Italia, 22-23 ottobre 2009: <https://bit.ly/3BvGTq8>.
- Angari R., *Da John Maeda a Santiago Ortiz: La nascita del mate-grafico*, in Riccini, R. (a cura di), *FRID 2019: La Doppia Prospettiva della Ricerca in Design*, Bembo Officina Editoriale, Venezia, 2020.
- Arthur C., *Wherables: one-third of consumers abandoning devices*, "The Guardian", 1° aprile 2014: <https://bit.ly/3j3OllQ>.
- Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J., *Digital Humanities*, The MIT Press, Cambridge, 2012.
- Caronia A., *Immaginario tecnologico*, "SE Scienza Esperienza", novembre/dicembre 1986: https://www.academia.edu/344404/Immaginario_tecnologico
- Costa A., *Oggetti, cose, dispositivi: linee di una ricerca*, in Proverbio P., Riccini R. (a cura di), *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*, Il Poligrafo, Padova, 2016.
- Giannini T., Bowen J. P., *The Digital Renaissance from da Vinci to Turing*, 2020: <https://doi.org/10.31235/osf.io/h5fm4>
- Greengard S., *The Internet of Things*, The MIT Press Essential Knowledge Series, Cambridge, 2015.
- Kolarevic B., *Digital Production*, "Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing", 2003.
- Langella C., *Design e Scienza*, List-Laboratorio Editoriale, 2019.
- Ledger D., McCaffrey D., *Inside wearables: How the science of human behavior change offers the secret to long-term engagement*, "Endeavour Partners", vol. 93, n. 1, 2014.
- Levy P., *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*, Plenum Trade, Michigan, 1998.
- Mann S., *An historical account of the "WearComp" and "WearCam" inventions developed for applications in "Personal Imaging"*, "Digest of Papers. First International Symposium on Wearable Computers", 1997.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, The MIT Press, Cambridge, 2001.
- Milgram P., Takemura H., Utsumi A., Kishino F., *Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*, in Das, H. (a cura di), *Telem manipulator and Telepresence Technologies*, SPIE, 1994.
- Mystakidis S., *Metaverse*, "Encyclopedia", vol. 2, n. 1, 2022.
- Norman D., *The paradox of Wearable Technologists*, "MIT Technology Review", 24 luglio 2013: <https://bit.ly/3VYRCS9>
- Pontillo G., *Il design tra medicina e natura: design parametrico bio-ispirato per lo sviluppo di dispositivi ortopedici personalizzati innovativi*, in Riccini R. (a cura di), *FRID 2019: La*

- Doppia Prospettiva della Ricerca in Design*, Bembo Officina Editoriale, Venezia, 2020.
- Pontillo G., Angari R., *Acting Responsibly. Design as a Sustainable Practice for Society*, "PAD Journal", n.20, 2020.
- Pontillo G., Angari R., Langella C., *Parametric Design and Data Visualization for Orthopedic Devices*, in P. Perego, N. TaheriNejad, M. Caon (a cura di), *Wearables in Healthcare. ICWH 2020. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, vol. 376, Springer, Cham, 2021: https://doi.org/10.1007/978-3-030-76066-3_11
- Proverbio P., *Fantascienza, tecnologia e filiera digitale. Conversazione con Denis Santachiara*, in Proverbio, P., Riccini, R. (a cura di), *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*, Il Poligrafo, Padova, 2016.
- Rambelli R., *Note del Traduttore*, in I. Asimov, *Io, Robot*, Bompiani, Milano, 1985.
- Ricci D., *Per mezzo del segno: i segnali del cambiamento del linguaggio visuale e diagrammatico*, 2007: [https:// bit.ly/3VYVTF8](https://bit.ly/3VYVTF8)
- Riccini R., *Immaginario del design fra tecnica, estetica e progetto*, in Proverbio P., Riccini R. (a cura di), *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*, Il Poligrafo, Padova, 2016.
- Sayem A.S.M., *Digital fashion innovations for the real world and metaverse*, "International Journal of Fashion Design, Technology and Education", vol. 15, n. 2, 2022.
- Sciotto F., Zucchi G., Guzzetti D., Corbucci G., *La rivoluzione digitale*, "GIAC", vol. 6, n. 2, 2003.
- Vanderploeg A., Lee S.E., Mamp M., *The application of 3D printing technology in the fashion industry*, "International Journal of Fashion Design, Technology and Education", vol. 10, n. 2, 2017.
- Windasari N.A., Lin F.R., *Why Do People Continue Using Fitness Wearables? The Effect of Interactivity and Gamification*, "SAGE Open", vol. 11, n. 4, 2021.
- Zannoni M., *Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi*, Quodlibet, Macerata, 2018.
- Zolfagharifard E., *When science is stylish: Designer uses 3D printing to create a range of accessories that is taking the fashion world by storm*, "Daily Mail" 5 agosto 2013: [https:// bit.ly/3PsfYBx](https://bit.ly/3PsfYBx).

Metamorfosi narrative in una rotazione di novanta gradi

di Igor Scognamiglio

Abstract

The article investigates digital modes of storytelling through the transition from desktop (PC) to mobile (tablet and smartphone) logic. In the first case, the production, storytelling and consumption modes borrow from cinema and television. Examples are videos broadcast on YouTube or Vimeo, or multimedia content posted on Facebook or Twitter. In the second case, the modalities are innovative: they are more adapted to the medium. This is the case of video reels on Instagram, or more so of videos made to be broadcast via TikTok. The fruition of these contents has an exceptional visual metamorphosis with a 90° rotation, going from horizontal to vertical. The narrative aspects also change, through innovative storytelling developments and links. The question is: what aspects characterise the transition of production and consumption of three platforms that have different angles, not only visual (YouTube, Instagram and TikTok)?

Introduzione

Il paper analizza tre modalità di narrazione che si esprimono attraverso altrettante piattaforme di condivisione e socializzazione digitali divenute innovative: YouTube, Instagram e TikTok. Lo scopo è comprendere come forme narrative e linguistiche proprie dell'industria audiovisiva e fotografica abbiano influito sui contenuti trasmessi rispettivamente via YouTube e via Instagram, e come esse si siano evolute in maniera innovativa attraverso TikTok. Particolare rilievo è posto sulla modalità di presentazione del contenuto che si è adattata al mezzo trasformandosi da orizzontale (tipica del *desktop* per YouTube) a quadrata (per Instagram) e, infine, a verticale per TikTok (versione tipica del *mobile*).

Smart revolution

Il 9 gennaio 2007 Steve Jobs presenta al Macworld di San Francisco l'iPhone: «Questo è un giorno che non vedevo l'ora arrivasse da due anni e mezzo [...] Ogni tanto arriva un prodotto rivoluzionario che cambia tutto [...]. Si è fortunati se si riesce a lavorare solo su uno di questi nella propria carriera. Apple è stata molto

fortunata. È stata in grado di introdurre alcuni di questi prodotti nel mondo. Nel 1984, abbiamo introdotto il Macintosh. Non ha cambiato solo Apple. Ha cambiato l'intera industria dei computer. Nel 2001, abbiamo introdotto il primo iPod e non ha cambiato solo il modo in cui ascoltavamo la musica, ha cambiato l'intera industria musicale. Bene, oggi presentiamo tre prodotti rivoluzionari di questa classe» (Jobs, 2007). Per Carmine Gallo (2022) la presentazione è l'innesco da cui parte la rivoluzione degli smartphone. Utilizzando la regola del tre, secondo cui le persone ricordano con maggiore facilità tre punti o messaggi di un elenco, Jobs annuncia gli aspetti fondamentali dell'iPhone: i) essere un iPod *widescreen* con comandi *touch*, ii) essere un telefono cellulare rivoluzionario, iii) essere un rivoluzionario dispositivo di comunicazione Internet.

Trascorrono tre anni e il 27 gennaio 2010 il fondatore di Apple sale sul palco dello Yerba Buena Center for the Arts Theater di San Francisco, pochi giorni dopo la fine del Consumer Electronics Show di Las Vegas e presenta la «tecnologia più avanzata in un dispositivo magico e rivoluzionario a un prezzo incredibile [...] che crea e definisce una categoria di dispositivi completamente nuova che collegherà gli utenti con le loro App e i loro contenuti in un modo molto più intimo, intuitivo e divertente che mai»: l'iPad (Smith, Evans, 2010). Si tratta di un dispositivo rivoluzionario per navigare sul Web, leggere e inviare e-mail, guardare foto o video, ascoltare musica, giocare, leggere e-book e molto altro. La particolarità di questa «tavoletta» è nel modo in cui la presenterà lo stesso Steve Jobs al pubblico in sala: verticalmente, come se fosse un libro, anziché orizzontalmente, al pari di un monitor. L'iPad è la naturale estensione dell'iPhone ed entrambi inaugureranno la stagione degli *smart mobs* così come la conosciamo ancora oggi. Queste tecnologie prodotte prima dalla Apple e successivamente da altri, nel corso del primo decennio del nuovo millennio, trasformano radicalmente il modo attraverso cui una moltitudine enorme di individui produrrà e distribuirà contenuti multimediali, conservandoli sui propri *device* o condividendoli attraverso la Rete, in modalità e forme che si sono evolute nel tempo e che adesso analizzeremo.

Broadcast Yourself

Un anno prima della presentazione dell'iPhone, Google Inc. acquista per 1,65 miliardi di dollari la piattaforma di condivisione video realizzata nel 2005 da tre ragazzi che lavoravano per PayPal: YouTube. La piattaforma diventa immediatamente virale per la sua facilità di utilizzo e si arricchisce in poco tempo di *user-generated contents* video prodotti da chiunque. Ben presto nasce la figura dello *Youtuber*, il quale produce contenuti ideati e realizzati appositamente per essere trasmessi attraverso la piattaforma di *video sharing*. YouTube si trasforma in una grande enciclopedia video in cui si possono trovare spezzoni o interi filmati di qualsiasi opera,

sia essa prodotta in maniera amatoriale o industriale. La vera forza di YouTube è la musica: sono innumerevoli i video clip caricati, un'estensione visiva di contenuti che è possibile ascoltare attraverso l'iPod della Apple. Attraverso YouTube la rappresentazione visiva del suono diventa non più correlato, ma essenza: se alla fine del secolo scorso MTV aveva dato importanza al video clip per diffondere la musica, con YouTube quest'ultimo acquisisce importanza e dignità tali che le etichette discografiche non possono farne più a meno per promuovere i propri artisti. In una logica che spinge non solo dall'alto verso il basso la produzione di contenuti, ma anche viceversa (Jenkins, 2007), YouTube offre a chiunque la possibilità di pubblicare video gratuitamente: così i *creators* presentano le proprie performance direttamente sul Web, senza passare per gli abituali canali di promozione del mondo discografico. Nasce, così, il celebre slogan che ancora caratterizza la piattaforma di *video sharing* "Broadcast Yourself": l'intento della piattaforma è di trasmettere sé stessi, di farsi conoscere, di condividere e di instaurare nuove relazioni.

YouTube rappresenta lo spazio di creazione e condivisione ideale per la generazione dei cosiddetti Millennials: nati sul finire del secolo scorso, cresciuti sotto l'influenza dei mass media, essi comprendono le potenzialità dei media digitali dal punto di vista espressivo perché sanno abilmente adoperare in maniera creativa i loro *device*, sia *desktop* che *mobile*. I *creators* di questa generazione, utilizzando YouTube, si adeguano al formato imposto dalla piattaforma, il 16:9 e soprattutto alle logiche produttive e narrative mutuata dall'industria audiovisiva. Nella creazione prevale ancora la logica *desktop*, orizzontale, fissa e lineare, intessuta in una sceneggiatura che conduce il pubblico, approdato volontariamente o casualmente al contenuto trasmesso, all'interno di una storia che ripercorre i canoni classici della narrazione. Lo spazio della performance narrativa in Youtube è *stage*, è palcoscenico nel quale si muovono e interagiscono uno o più attori, consapevoli o meno, è frutto di una ripresa estemporanea o di un filmato basato su di una sceneggiatura. Che si tratti di un video tutorial, di una sit-com, di una video recensione, delle riprese di un concerto, di un video amatoriale, di uno short-film, il *creator* dialoga con forme medialità già esistenti, attingendo dalla *library* di contenuti che ha costruito nella propria esperienza di "audience" (cinematografica o televisiva), utilizzandola come innesco per produzioni originali in cui sperimentare la propria spinta creativa. Così il *creator* deve dialogare con audience raggiungibili in virtù del loro *engagement* affinché il contenuto proposto soddisfi la loro richiesta di prolungamento del piacere del consumo (Andò, Marinelli, 2017).

YouTube è parte integrante del mainstream, è fucina di talenti e scoperte essenziali al mercato dell'intrattenimento, dalla comicità alla musica, passando per prodotti più simili a talk show, nella riuscita coniugazione di alto e basso: da un lato i broadcasting televisivi e le major dell'industria cinematografica e musicale, dall'altro gli studi casalinghi. Due galassie un tempo distanti e avversarie, oggi in rotta di collisione, che hanno cercato nella sinergia tra cinema e *content creator* di YouTube

una possibile soluzione, rivelatasi però abbastanza debole se non fallimentare. Soprattutto per la difficile esportabilità al mondo del cinema di formati narrativi che assumono un punto di vista spesso prettamente personale, con racconti in prima persona, evidenziato anche dal posizionamento della macchina da presa: un ritmo e uno stile di montaggio proprio di una narrazione che avviene in piccoli spazi, con un numero esiguo e ripetitivo di personaggi, fortemente connotati nell'immaginario degli spettatori in Rete (Andò, Marinelli, 2017). La logica narrativa *desktop*, tipica dei *creators* di YouTube, trova nel formato talk show e altri generi televisivi il collante migliore per la ideazione e produzione di diversi prodotti audiovisivi che mirano a raggiungere pubblici diversi con uno stile che si rifà molto agli Stati Uniti e alla “vecchia” MTV (Minto, 2020): aspetti che hanno caratterizzato la piattaforma ai suoi esordi. Infatti, non va sottovalutato il debito culturale e formale del Web rispetto alla televisione, che di fatto viene costantemente citata, rimediata ed espansa all'interno di YouTube: la piattaforma di *video sharing* non è isolata e staccata dalla TV, in quanto condivide molto con quest'ultima e con il cinema, in considerazione del fatto che gran parte dei contenuti di YouTube è costituita dal caricamento di porzioni di episodi e programmi di serie TV, modificati o inalterati. La piattaforma di *video sharing* è l'espressione della sottocultura del *fandom* televisivo già osservata in altri contesti, attraverso l'ideazione e la creazione di episodi e storie autocostruiti montando insieme personaggi tratti da film o fiction televisiva e mutuandone gli stessi codici linguistici e narrativi.

Brand Yourself

La generazione successiva ai Millenials (i cosiddetti Zoomers, nati all'inizio del nuovo millennio, in un contesto ampiamente digitale, definiti anche *digital natives* da Mark Prensky nel 2001) ha abitudini di consumo prossime a quelle della precedente generazione, ma è caratterizzata da una cultura giovanile globale e con un grande entusiasmo nei confronti degli smartphone, particolarmente capace di apprendere con facilità nuove tecnologie e navigare su siti Web e App (Gentina, Parry, 2020). Quando si tratta di utilizzare Internet o i telefoni cellulari gli Zoomers trascorrono molto tempo sui propri smartphone curando attentamente la propria presenza online. Essi rappresentano quelli che Rheingold (2003) definisce *smart mobs*, cioè una «folla intelligente», «moltitudine intelligente», «banda intelligente»», riferendosi agli effetti che l'uso del *mobile* ha sulle comunità umane. La presenza della fotocamera sempre più potente negli smartphone rivoluziona il modo di comunicare dei nativi digitali: essi sono interessati a narrare visivamente il loro vissuto quotidiano attraverso diverse App, tra cui Instagram e si passa, così, dal “Broadcast Yourself” di YouTube al “Brand Yourself” determinato soprattutto da questa *mobile application*.

Instagram, lanciata il 6 ottobre 2010, nell'aprile del 2012 è acquistata per 1 miliardo di dollari da Facebook Inc. L'applicazione originariamente consente solo immagini in formato 1:1 per la larghezza di visualizzazione dell'iPhone. Nonostante ora sia possibile stabilire un formato a piacimento, Instagram nasce con la peculiarità del formato fotografico quadrato, caratteristica visiva che ricorda vagamente lo storico formato cartaceo Polaroid a sviluppo istantaneo. Oltre all'uso di filtri e alla possibilità di modificare le immagini con facilità, caratteristiche che rendono l'applicazione estremamente versatile, l'aspetto innovativo è l'introduzione degli *hashtags* (già ampiamente in uso in Twitter) per aiutare gli utenti a trovare e scoprire sia le foto che gli altrui profili. Così, l'attenzione degli utenti è più concentrata sul contenuto visivo e sugli aspetti di collegamento, il *tag* per l'appunto, che sulla descrizione testuale, che passa in secondo piano. A prevalere è la costruzione e cura del profilo personale (*personal branding*) che consente ai *creators* di rendersi popolari o di essere individuati da possibili talent scout. Alla figura dello *Youtuber*, tipica della piattaforma di *video sharing*, in Instagram subentra quella dell'*Influencer*.

Tom Peter (1997) sostiene che la promessa principale del *self-branding* è che ognuno ha il potere di essere il proprio marchio e che il lavoro principale di una persona è quello di essere il proprio *marketer*. Il *self-branding* è considerato come un insieme di pratiche, una mentalità o un modo di rimodellare il sé come merce vendibile per attirare l'attenzione e acquisire valore culturale e monetario attraverso le piattaforme dei social media. A rendere popolare Instagram è, tra l'altro, la pratica del *selfie*, come conseguenza della presenza della fotocamera sul lato frontale degli smartphone. In accordo con Diana Salzano, nel *selfie* «il visivo recupera la sua ambiguità: mostra e nasconde, incornicia e apre all'immaginazione e la rappresentazione del sé diviene mobile, fluida, magmatica» (Salzano, 2015). Il *selfie* è la forza comunicativa e rappresentativa della piattaforma, all'interno della quale il creatore di contenuti racchiude in un *frame* la sua immagine, per valorizzarla e proporla al suo pubblico. Il *frame* è l'aspetto peculiare del formato quadrato di Instagram, tant'è che all'inizio l'applicazione inseriva una cornice bianca stile Polaroid attorno alla fotografia condivisa. Nel *selfie* lo spazio che attornia il *creator* è sfondo, spesso privo di altri individui, perché ad essere esaltata è la figura del protagonista nel momento in cui narra un luogo, un'esperienza, una situazione. Il *frame* racchiude in sé il *selfie* e diventa un campo di forze, all'interno del quale si incontrano, si affrontano e si deformano i quattro immaginari descritti da Barthes: «Davanti all'obiettivo io sono contemporaneamente: quello che io credo di essere, quello che vorrei si credesse io sia, quello che il fotografo crede io sia, e quello di cui egli si serve per far mostra della sua arte» (Barthes, 1980). La fotografia che autoritrae il *creator* ed è postata su Instagram rappresenta, quindi, quel particolare momento in cui egli non è né un oggetto né un soggetto, ma piuttosto un soggetto che si sente diventare oggetto, fino a divenire, secondo il semiotico francese,

“spettro”. Nel formato quadrato noi assistiamo alla costruzione e valorizzazione di un *brand* che svuota di senso l’identità dell’individuo, per trasformarla nell’icona rappresentativa di sé stesso, in un *user-generated content* replicabile e scalabile che il suo pubblico consumerà velocemente attraverso lo scorrere del pollice sullo schermo del proprio smartphone (boyd, 2008).

Make Yourself

Gianluca Diegoli nota come lo scorrere tra i contenuti presentati dagli algoritmi delle *mobile applications* sia assimilabile allo zapping che permette di trascorrere in un attimo circa trenta minuti con gente sconosciuta che spiega in alcuni secondi o pochi minuti il senso della vita, le ultime *feature* nascoste di iOS, le migliori schiacciate Nba, le bizzarre lauree online viste da dietro. È quello che succede su TikTok. Nel 2016 nasce musical.ly prima per scopi educativi, poi indirizzata agli adolescenti per lo scambio di video e musica. Nel 2017 avviene l’acquisizione di musical.ly per 750 milioni di dollari da parte della cinese ByteDance, che la rinomina TikTok al fine di allargare la base di utenti e con la missione d’ispirare creatività e portare buonumore. Secondo Diegoli potrebbe essere proprio TikTok, e non Instagram o Netflix, a diventare la nemesis della TV della generazione degli Zoomers e per capirlo «non dovremmo individuare la televisione come formato, ma come funzione: un servizio gratuito, passivo, a basso impegno mentale che, a noi della generazione X, faceva semplicemente trascorrere il tempo allontanando la noia. Non dovevamo scegliere, solo accendere, e fare zapping» (Diegoli, 2021).

Piuttosto che di zapping, dovremmo parlare di *flipping*, cioè «il piacere del passaggio incessante da un canale all’altro, il gusto dello scodinzolo come nello slalom speciale, la libertà di scorrazzare senza freni, di cucinare in casa ogni sera in modo diverso, come in una paella valenciana, frammenti dei corpi, dei gesti e dei discorsi di venditori di tappeti e di viaggi papali, di attori degli anni Trenta e di ministri in carica da quarant’anni, di avvenenti conduttrici di trasmissioni sportive e di ragazze Cin-Cin» (Brunetta, 1990): aspetti che caratterizzano la neo-televisione degli anni ’90 del secolo scorso. In accordo con Diegoli «TikTok non è un social network, se non in minima parte. Non serve a connettere, se non temporaneamente, utenti tra loro. Non c’è bisogno di seguire qualcuno. Il palinsesto di un’ora di intrattenimento è già pronto per te. La connessione tra utenti – per esempio nei commenti – dura lo spazio del video. Esattamente come chi segue un hashtag di derivazione televisiva e fa *reply* o *retweet* ad altri che stanno seguendo la trasmissione. Finita la trasmissione, ognuno torna alla propria vita social, ai propri network di amici e *following*, ai gruppi Facebook, alle chat su Whatsapp» (Diegoli, 2021).

In TikTok lo *swipe up* avviene a velocità accelerata, in uno *flipping* verticale costante che fa aumentare l’adrenalina derivante dal non sapere a cosa si sta per

assistere, così come accade nella neo-televisione raccontata da Brunetta: «ospitale (benvenuti a casa mia diceva Vanna Marchi), viola la privacy (Funari ci rende partecipi delle sue difficoltà gastro-intestinali), si fa ospitare da persone incontrate a caso al mercato o per la strada (Chiambretti), esalta la convivialità (Pinina Garavaglia) ed eccita l'aggressività dell'uomo qualunque. Distrugge le specializzazioni e le professionalità. Ogni partecipante è sollecitato a dire la sua su tutto: dalla difesa dell'ambiente, ai suicidi dei giovani, dai delitti del dopoguerra ai film della mostra del cinema» (Brunetta, 1990). È questo TikTok: in esso si intravede la narrazione che caratterizza una trasmissione storica della televisione italiana, *Blob*, che riproduce magistralmente il flusso televisivo che gli spettatori normalmente creano da soli e, così facendo, è anche in grado di evidenziare il rapido susseguirsi di fiction e fatti in televisione (Peviato, 2014). Allo stesso modo si avvicendano i contenuti trasmessi su TikTok, la cui rivoluzione non è solo nel formato (verticale anziché orizzontale), ma anche nel fatto che i *creators* possono acquisire facilmente un contenuto trasmesso per definirlo e assemblarlo in maniera del tutto nuova, facendo diventare in poco tempo virali tracce musicali, *challenge* (attraverso l'uso degli *hashtags*) ed effetti speciali, a cui si aggiunge la possibilità di effettuare delle "reazioni" o creare un "duo" a un contenuto pubblicato da altri *creators*.

Avviene, così, una rotazione prospettica per due aspetti. Innanzitutto, lo spazio all'interno del quale il *creator* costruisce la narrazione diventa *backdrop*: egli utilizza lo spazio urbano e le persone che lo frequentano abitualmente per effettuare la propria performance, rendendo gli altri in qualche modo partecipi, perché sa che l'interesse per il suo pubblico è per un contenuto quanto più vicino alla realtà, anche quando è palesemente frutto di una costruzione sceneggiata. Il secondo aspetto è relativo al contenuto condiviso attraverso TikTok: esso assume rilevanza rispetto al suo *creator*, il quale, a differenza di quanto accade in Instagram, difficilmente riesce a creare una propria *community* di *followers*. Il contenuto diventa esso stesso e in maniera autonoma un "portale" come lo definisce Wellman (2001), un "nodo di comunicazione autonomo" attraverso cui i *creators* possono attivare differenti network, con l'uso sapiente degli *hashtags*, stabilendo a quali di essi il contenuto dovrà appartenere in base ai loro interessi (Stella, Riva, Scarcelli, Druisan, 2014). Contenuti condizionati da un algoritmo decisamente complesso che stabilisce, attraverso una logica per nulla casuale, quali di essi saranno mostrati al pubblico, e induce quest'ultimo a visionare quel che potrebbe piacergli, definendone così, in maniera sempre più marcata, gusti e tendenze. Dunque, il contenuto diventa "attrattore culturale" così come lo definisce Lévy, attraverso cui «ogni rappresentazione può diventare oggetto di campionamento, missaggio, riutilizzo, ecc.», perché in TikTok «secondo la pragmatica emergente di creazione e comunicazione, distribuzioni nomadi di informazioni fluttuano su un immenso *piano semiotico deterritorializzato*» (Lévy, 1996).

Bibliografia

- Andò R., Marinelli R., *YouTube Content Creators: Volti, formati ed esperienze produttive nel nuovo ecosistema mediale*, EGEA, Alba, 2017.
- Barthes R., *La camera chiara. Note sulla fotografia*, Einaudi, Milano, 1980.
- boyd d.m., *Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics*, PhD Dissertation, University of California, Berkeley, autunno 2008.
- Brunetta G.P., *Tra zipping e zapping chi mai vincerà?*, “Repubblica”, 3 ottobre 1990: <https://bit.ly/3onGDWD>.
- Diegoli G., *TikTok come Televisione*, “Link”, 13 settembre 2021: <https://bit.ly/3GOdqu3>.
- Gallo C., *Steve Jobs' Surprise iPhone Reveal Is Still A Presentation Classic*, “Forbes”, 30 gennaio 2022: <https://bit.ly/3GOgoPt>.
- Gentina E., Parry E., *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalization*, Emerald Publishing Limited, Bingley, 2020.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.
- Jobs S., *Apple introduced the iPhone*, “MacWorld”, 9 gennaio 2007.
- Lévy P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Minto P., *YouTube verso il mainstream*, “Link”, 2 giugno 2020: <https://bit.ly/3GSeldh>.
- Peters T., *The brand called you*, “Fast Company”, vol. 10, n. 10, 1997.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, “On the Horizon”, MCB University Press, vol. 9, n. 5, 2001.
- Previato G., *Blob and its audience: making sense of meta-television*, “MEDIA@LSE MSc Dissertation Series”, London School of Economics and Political Science, Londra, 2014: <https://bit.ly/3mKi9q2>.
- Rheingold H., *Smart Mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Raffaello Cortina, Milano, 2003.
- Salzano D. (a cura di), *Turning around the Self*, FrancoAngeli, Milano, 2015
- Smith C., Evans B., *Apple Launches iPad*, “Apple”, 27 gennaio 2010: <https://apple.co/3o-jqX6G>.
- Stella R., Riva C., Scarcelli C.M., Druisan M., *Sociologia dei nuovi media*, UTET-De Agostini, Novara, 2014.
- Wellman B., *Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking*, “International Journal of Urban and Regional Research”, vol. 25, giugno 2001.

«È tempo di tornare alla sorgente». Il nuovo realismo tecnomagico

di Vincenzo Valentino Susca

Abstract

The museum has been the spearhead of Western and modern culture, but also a controversial and contradictory instrument. If it revealed, as early as the Hellenistic age, its function of isolating, preserving and exhibiting beauty, separating it from everything else, only in recent centuries has it distinguished itself as the place par excellence for separating art from everyday life, cultural heritage from ordinary existence, high culture from low culture, the centre from the peripheries. The reflection proposed here is triggered by the short-circuit of such a system, when, with the complicity of the cultural industry and the urban scenes, art institutions no longer hold the monopoly of beauty, which, on the contrary, eludes them with insistence, where the work is welcomed and digested in the womb of everyday life – becoming everyday life. This process does not so much and only imply the aestheticisation of ordinary existence, but its definitive reification within a techno-magic paradigm that places the human being in second place to the world in which he is immersed. He thus finds himself entangled in a logic of enchantment that directs and subjugates him in a dimension larger than himself.

Ormai da più di un secolo, a partire dalle performance dadaiste e dalle provocazioni di Marcel Duchamp, il bello è esondato dalle cornici in cui era stato gelosamente custodito per tanti secoli, scorrendo verso i rivoli dell'esistenza ordinaria nel mentre le roccaforti dell'arte e delle accademie soffrono di anemia, additate da vari movimenti – surrealisti, futuristi, situazionisti, punk... – come dispositivi autoritari obsoleti, da abbattere e oltraggiare (Attimonelli, Susca, 2020). Due scene cinematografiche sono in tal senso emblematiche: l'irriverente e spensierata corsa nei corridoi del Louvre dei giovani protagonisti di *Bande à part* (Godard, 1964), indifferenti alle opere che si lasciano alle spalle sghignazzando; l'invasione barbara del museo di arte moderna di Gotham City, con tanto di bombolette spray e musica, danze guttesche e musiche maleducate, da parte di Joker e dei suoi scagnozzi in *Batman* (Burton, 1989). Tali sequenze completano in qualche modo l'opera contro l'opera avviata da Filippo Tommaso Marinetti nel suo *Manifesto del futurismo* pubblicato su "Le Figaro" il 20 febbraio del 1909, dove invitava con disacrante furore a «distruggere i musei, le biblioteche, le accademie d'ogni specie».

Il museo è stato la punta di diamante della cultura occidentale e moderna, ma anche uno strumento controverso e contraddittorio. Se esso svelò, già in età

ellenistica, la sua funzione di isolamento, conservazione ed esposizione del bello, separandolo da tutto il resto, con l'assunto secondo cui ciò che dimora fuori delle sue pareti è meno nobile di quello che custodisce al suo interno, solo negli ultimi secoli si è distinto come il luogo per eccellenza atto a disgiungere l'arte dal quotidiano, il patrimonio culturale dall'esistenza ordinaria, la cultura alta da quella bassa, il centro dalle periferie. L'episodio *Black Museum* (S4E6) della serie televisiva *Black Mirror* chiude in tal senso il cerchio. La sua protagonista dovrà incendiare il museo, divenuto scena raccapricciante in cui esibire la potenza malefica della tecno-scienza, per svincolarsi dalle sue torture, ma l'atto liberatorio implica altresì la rinuncia all'ultima traccia di suo padre, ormai imprigionato come ologramma tra le attrazioni macabre offerte ai visitatori.

La riflessione qui proposta è innescata dal corto circuito di un siffatto sistema, nel momento in cui, con la complicità dell'industria culturale e delle scene urbane, le istituzioni artistiche non detengono più il monopolio della bellezza, che anzi sfugge loro con insistenza, laddove l'opera è accolta e digerita nel grembo della vita quotidiana (Benjamin 2000) – diventa vita quotidiana. In questo scenario, secondo Yves Michaud (2007), il bello, in una sorta di stato gassoso, come l'opera nebbiosa proposta da Lara Favaretto all'ingresso della Biennale di Venezia nei giardini (2019), si manifesta con esorbitanza in luoghi inediti, a volte persino nei musei! In sintonia con altre dimensioni della sfera pubblica, dalla politica alla moda passando per la musica, esso sgorga dai margini urbani e non dai piani alti, lampeggia tra le rovine, irrompe dal basso, tra l'*underground* e la vita senza qualità descritta da Robert Musil, Thomas Mann, Gustave Flaubert, Fëdor Dostoevskij, Guido Gozzano, Luigi Pirandello e William Burroughs, inscenata dal cinema di Bernardo Bertolucci, Pedro Almodovar, Wes Anderson e Michel Gondry, così come, recentemente, dal film *The Square* di Ruben Östlund (2017), immortalata dalle foto e dalle opere di Man Ray, Andy Warhol, Martin Parr, Miss Tic e Madame passando per Oliviero Toscani, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring e Anna Maria Maiolino. Senza tracciare una genealogia del genere, sarebbe impossibile cogliere adeguatamente il senso di Instagram, Be Real, Twitch e Vimeo, così come delle parate urbane, degli youtuber, *streamer* e *influencer*.

Siamo al cospetto di un cambiamento di paradigma che solo da qualche anno comincia a svelare, vagamente, le proprie sfumature. Esso deriva da una lunga opera di riappropriazione e rielaborazione societale, una sorta di *détournement* universale, dove si realizzano e convergono in modo sorprendente – non senza sorprese – l'estetica relazionale studiata da Nicolas Bourriaud (2010), l'arte espansa preconizzata da Mario Perniola (2015) e l'etica dell'estetica esplorata da Michel Maffesoli (2017). Si tratta non tanto di aggiornare la storia sociale dell'arte delineata da Arnold Hauser (1964), quanto di prendere atto di una «morte dell'arte» che coincide, oltre l'interpretazione di Hegel (2017), al di là del bene e del male, con l'estetizzazione del quotidiano. Per quanto insopportabile ciò possa sembrare agli

occhi degli artisti o degli intellettuali, questo contenuto osceno, secondo i termini cari a Jean Baudrillard (1984), è probabilmente la novità più esorbitante del nostro tempo. D'altra parte, fastidioso, inedito e insidioso quanto si voglia, un fenomeno del genere non sfugge allo sguardo e alla comprensione di chi riconosca il senso e le origini dell'arte a partire dalle radici greche fino alle superfici contemporanee passando per la svolta barocca così come ne hanno scritto, con diverse sfumature, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Marshall McLuhan, Giorgio Agamben e Alberto Abruzzese.

In accordo con l'ipotesi suggerita da Heidegger, il ruolo cardinale dell'arte consisterebbe nel disvelare il vero, portarlo alla luce, lasciarlo risplendere (2000). La bellezza è esattamente quel trarre alla luce la verità, anche e soprattutto quando è insopportabile. Per questo l'immaginario artistico più degno di nota è stato sempre associato con ciò che perturba e infastidisce, con qualcosa di spaesante e scioccante, come insegna Walter Benjamin e aveva preconizzato già Platone evocando il «divino terrore» per apostrofare gli effetti dell'arte.

Dall'estetica diffusa che avvolge la cultura contemporanea irrompono prepotentemente sostanze e pulsioni terrificanti (Fattori, 2019). Le sue performance stravaganti, le pratiche scomposte che ne distinguono le gesta, i suoi giochi carnevaleschi, anche e soprattutto laddove appaiono camuffati sotto l'aspetto di forme effimere come le *stories*, i *meme* o i trend più triviali di Tik Tok per quanto riguarda la cultura digitale, oppure gli *stencil*, le *tag*, le *flash mob* o gli *after* senza fine caratterizzanti la vita urbana, sprigionano sensibilità dissidenti nei confronti delle élite e dello *status quo*. Non a caso, esse accolgono agevolmente nel proprio grembo movimenti contestatari come *Black lives matter*, le sardine italiane, #metoo, i gilet gialli francesi, #forabolsonaro in Brasile, *Fridays for Future* di Greta Thunberg...

In modo curioso e sintomatico, la vita quotidiana emergente dalle reti digitali alle strade manifesta un atteggiamento a prima vista incoerente nei confronti dell'ordine istituito, che oscilla tra la più piatta adesione ai suoi principi e un irriverente spirito sovversivo. In realtà, è esattamente dalla coincidenza dei due piani che sorgono, lungi dalla logica della dialettica, quegli immaginari in grado di fotografare e accompagnare l'avvento della nuova carne, oltre le cornici politiche, socio-antropologiche ed estetiche dell'umanesimo e della modernità. Questa congiuntura è incomprendibile a partire dal modello basato sull'opposizione tra l'emancipazione e l'oppressione del soggetto (Fattori 2020), giacché assistiamo esattamente alla sua giubilante dissipazione, tanto più vivace quanto più spettacolarizzata ed esposta in quanto opera d'arte, risultato del passaggio dalla tecnologia alla tecnomagia. Il paradigma in questione non implica più l'anelito verso la liberazione dalle catene, né tantomeno il loro controllo, quanto la gioia tragica di danzare tra le catene (Susca, 2010).

Legami

McLuhan fu il primo a constatare e ad esplorare le risonanze magiche e tribali delle nostre società attorno alla metà del Ventesimo secolo, sostenendo, con audacia letteraria, che nella nostra epoca elettronica indossiamo l'umanità intera come la nostra pelle (McLuhan, 2015). Il nostro corpo sarebbe così la piattaforma, il protagonista inconscio di un duplice processo che, pur sembrando invisibile – e proprio giacché non riusciamo a distinguerlo con precisione – determina effetti psicoculturali folgoranti che spaziano dal campo della conoscenza ai rapporti interpersonali.

Senza esserne consapevoli, stiamo diventando cyborg o, meglio ancora, come afferma Andy Clark, siamo nati cyborg: «Natural-born cyborgs» (Clark, 2004). Da una parte, estendiamo il nostro sistema nervoso centrale oltre i confini del cervello – nelle memorie esterne, nei *cloud*, negli album dei social network... – e dall'altra riassorbiamo i dati che ci piovono addosso nella nostra carne, in una sorta di reincarnazione, grazie ai dispositivi portatili, alle microtecnologie e ai *computer* indossabili. Questo accade tanto naturalmente quanto in modo ineffabile: sappiamo come ritrovare i dettagli della nostra esistenza in un palmare, dialoghiamo ragionevolmente con Alexa, riusciamo a tradurre, raccontare e spettacolarizzare le nostre vite in storie attraverso *hashtag*, Gif e *sticker*, ma ignoriamo il processo che rende tutto ciò possibile, affidandoci con fede e reverenza agli arcani dell'informatica. È frequente, d'altra parte, ritrovarci spaesati e basiti innanzi alle turbolenze che investono le nostre identità digitali a prescindere dalle nostre scelte e decisioni. Così avviene, ad esempio, quando scopriamo citazioni, storie, *meme*, foto e altre costruzioni simboliche a noi afferenti, anzi dei quali saremmo i protagonisti, senza esserne al corrente, né tantomeno averle originate. Finiamo dunque per rincorrere noi stessi, *googlando* il nostro nome, nel tentativo di ritrovare tracce dell'*io* perduto. “Finiamo”, in effetti, mentre la nostra esistenza si riavvia, come un sistema operativo, alla luce elettronica di tutte le alterità che hanno attinto ai nostri dati per poi ricomporli e ricombinarli in narrazioni di ogni sorta, oltre il principio del soggetto. D'altra parte, gli impulsi mistici hanno «invaso il corpo di quelle stesse tecnologie che in un primo tempo sembravano averli rimossi dalla scena» (Davis, 1998).

La tecnologia e la magia si distinguono, tra l'altro, per la presenza nella prima, con particolare riferimento all'era meccanica, di un rapporto congruo tra cause ed effetti, sforzo prodotto e risultato ottenuto. Nell'era della tecnomagia, il principio funzionale che funge da perno all'agire tecnologico moderno è, al contrario, disarticolato, mentre si afferma con esorbitante scalpore, tra le scintille del *marketing* e lo stupore collettivo, una panoplia di oggetti e servizi, *gadget* e *app*, macchine e dispositivi di cui il valore precipuo risiede nell'aspetto mitico, sensuale e onirico. Essa, a ben vedere, serve a poco dal punto di vista utilitaristico del termine, mentre vale molto nella sua capacità di cristallizzare immaginari, provocare emozioni e assecondare legami tecnosocietali. Perciò, temi come l'obsolescenza programmata o

il devastante impatto ecologico di tanti prodotti presenti sul mercato, non godono dell'attenzione che meriterebbero da parte dei loro consumatori, incantati come sono dalle fantasmagorie della merce, sedotti dalle sirene della pubblicità, cullati, stretti e costretti in bagni di folla, *trend* e mode. Se le rivoluzioni industriali, la cultura del consumo e la società dello spettacolo hanno progressivamente e paradossalmente acceso fuochi sacri attorno al sistema degli oggetti e dei segni, solo negli ultimi tempi tali catene assumono una vera e propria indipendenza simbolica e appaiono avulse dai criteri storici della ragione e del progresso.

La logica dell'incantesimo

La tecnomagia non è solo un artificio del capitalismo neoliberale, ma anche il moto che muove e commuove le pieghe, i meandri e i rifugi dell'essere-insieme esattamente laddove l'ordine sociale tradizionale, fondato sullo Stato, le famiglie, i partiti, i sindacati e le altre istituzioni moderne, si dissolve e sgretola in aggregazioni comunitarie e reticolari. Prima ancora di generare profitti, la tecnomagia emana vibrazioni e ritma danze – technomagie (Attimonelli 2018). Ci tocca e ritocca risvegliando l'infanzia di ognuno di noi, così come è infantile, intriso di misteri, timori e stupori, il rapporto tra la tecno-sfera e la vita quotidiana. I risultati delle nostre azioni verso i dispositivi digitali che ci circondano hanno poco a che fare con il comportamento che li attiva e sembrano piuttosto il frutto, o almeno è la percezione che ne abbiamo, di un mistero, come se la nostra era fosse governata dai principi banditi a partire dall'Illuminismo. Nel solco di una siffatta logica dell'incantesimo, che trasla gli strumenti di cui ci serviamo in «tecnologie dell'adorazione» (Bohrer, 2011), quando abbiamo problemi con i nostri dispositivi, dopo una serie di implorazioni del destino avverso, reazioni impulsive e violente che evocano le più aspre discussioni con i partner, gli amici più cari o i parenti, ci appelliamo ai nuovi maghi del nostro tempo: i *nerd*, che nell'immaginario collettivo sono i depositari di una conoscenza oscura, in grado di introdurci in un nuovo mondo, quello in cui, parafrasando William Shakespeare, siamo fatti della stessa sostanza dei sogni (Shakespeare, 2005). Padroni di un universo inintelligibile alla maggior parte degli individui, nascosti nell'ombra delle loro camere e *garage*, capaci di decifrare la «metafisica del codice» (Josset, 2011), tali attanti dell'etica *hacker* sono associati alla figura degli sciamani, dei barbari o dei pirati, in quanto portatori di una sensibilità aliena da quella stabilita dalle istituzioni moderne del sapere e del potere.

Riti digitali

Lungi dall'essere neutro, lo spazio attraversato dai flussi digitali pulsa, avvolge,

surriscalda, turba, aspira, raschia, spaventa, seduce. Sflora la pelle. Interpella l'immaginario. Congiunge e separa corpi, oggetti, esseri viventi e non viventi. Sovrapposto, o meglio intrecciato, al territorio fisico, esso esercita una pressione nei suoi confronti per invaderlo e forgiarlo – con la complicità di tutti gli elementi umani e non umani che lo compongono – a sua immagine e somiglianza. Plasmato da una sinfonia di codici informatici, reti, cavi, macchine e individui, ha a che vedere col sacro nella sua qualità di trascendere il territorio fisico attraverso simboli e riti atti a indurre stati di effervescenza sociale.

Qualsiasi comunità virtuale, rete di *streamer*, *room* di Clubhouse, gruppo Telegram, *trend* di Tik Tok, fazione di Minecraft, interstizio di *backroom* emana un'aura elettronica dall'alto valore iniziatico e mistico benché venata di mondanità, anzi proprio nella misura in cui rifletta la vita quotidiana prima estetizzandola, quindi contaminandola nell'orbita di un «mondeggiare multispecie» (Haraway, 2016), poi rendendola straordinaria con filtri, *avatar*, maschere ed altri artifici simbolici e narrativi.

Dotata di una specifica storia, con la sua verità ufficiosa a latere di quella ufficiale e universale, portatrice di uno stile di vita e di un linguaggio particolari, ogni bolla del genere disegna, in armonia conflittuale con le altre espressioni della galassia Internet, un paesaggio polifonico, fluido e anche ossimorico, segnato da adesioni emotive intense fatte di amore e odio, attrazioni e repulsioni. Si tratta, a ben vedere, del mondo che abitiamo mentre ci abita nel profondo. Lo stiamo ricreando allorché, soprattutto, ci ricrea, in un andirivieni che interrompe la logica della separazione tra essere umano, ambiente e tecnica dispiegata con vigore dal Rinascimento alla seconda metà del XX secolo.

L'aura elettronica, spazio liminare dell'essere-insieme contemporaneo, costituisce sia l'ambiente profano per eccellenza, sia la forma più suprema del sacro dei nostri tempi. In effetti, il sacro si fa ivi "sacrale", intendendo con questo neologismo «la diffusione del divino nella vita quotidiana» (Maffesoli, 2016) ben oltre le figure finora oggetto di culto, in una sorta di nuovo pantheon che, a mo' di ciò che avviene nei giochi di ruolo, negli MMORPG e nei mondi virtuali, coinvolge in modo interattivo e partecipativo gli individui coinvolti – *fan*, adepti e fedeli – rendendoli al contempo protagonisti e succubi della cosmogonia digitale.

A differenza dell'alone dipinto attorno alle teste dei santi, tale radiazione luminosa circonfonde l'esistenza ordinaria di tutti i cybernauti in stato di estasi, ovvero quando sono immersi in una comunione digitale, rapiti dalla rete, nella morsa voluttuosa dell'altro. Stiano essi giocando o chattando, *ripostando* o commentando, performando o ridendo, in bici, sul monopattino o sullo skate, tramite Minecraft, Pokémon Go o le processioni degli NFT, la connessione digitale che li sospinge con effetti immediati nelle altrui braccia, in un viaggio verso l'altrove, li rende partecipi di una danza tecnomagica che è al contempo fuga dalla realtà materiale e radicamento in un immaginario connettivo, estensione e confusione del sé.

In una prospettiva preta di tracce politeiste, animiste e pagane, i riti della socialità digitale celebrano un modo di abitare poeticamente il mondo, qui e ora, manifestando la religiosità contemporanea come una forma di trascendenza immanente (Maffesoli, 2021) che celebra con ostinazione e fede, fantasia e feticismo – *no future*, né paradiso – la nuda vita intrisa di fantasie, scossa da emozioni e contagiata da tutta l'alterità che la circonda. Una rapida scorsa alle *story* di Instagram, vetrine ove proliferano piccoli ma significativi riti che poetizzano in modo talvolta magnifico, spesso buffo, la vita ordinaria, dissipa ogni dubbio sulla portata effettiva di uno spirito del genere. La loro grammatica traduce, altera e riveste tanto le trame quanto le cornici dell'esistenza banale, permettendo un salto di qualità, con tanto di uffici e sacrifici, a ciò che è stato a lungo considerato senza qualità. Così, sono gli stessi dati della vita profana, al di là della secolarizzazione e del disincanto, a essere sacralizzati: la carne con la sua voluttà, la materia nel suo carattere sensibile e senziente (Perniola, 2015), i media che diventano nuovi totem dell'essere insieme. In questo ambiente, gli sticker, le Gif, i filtri, le animazioni, le tracce musicali, gli *hashtag* e il resto della punteggiatura nelle mani di ogni utente corrispondono alle pozioni magiche, agli incensi, alle ostie, alla vestizione e a tutta la panoplia adottata nell'ambito magico e religioso per, a seconda dei casi e con le dovute sfumature, invocare gli dei, iniziare al rito i partecipanti, sancire il passaggio di soglia dal profano al sacro, produrre effetti speciali nelle spaziature del vissuto. In modo analogo e ancora più marcato rispetto alle religioni e alle arti occulte, la cerimonia delle *story*, dei *selfie*, dei *reel* e dei *live* è un omaggio di sé, tramite la sua estetizzazione, ai culti e ai misteri della tecnomagia.

Come Benjamin aveva genialmente intuito già nella prima metà del Novecento, quando i mezzi della riproducibilità tecnica estirpano l'aura dall'opera d'arte (Benjamin, 2000/b), il pubblico ne diventa gradualmente l'oggetto e il soggetto, scoprendo di essere al centro di un processo estetico che prevede, sincronicamente, diverse e fondamentali azioni sulla vita individuale: spettacolarizzazione, sacralizzazione, alienazione, reificazione, consumo. L'aura elettronica adagiata su di noi al ritmo di un incantesimo digitale è il segno sensibile e insieme fantasmatico della dislocazione del sacro e del bello dalle cattedrali e dai musei al nostro corpo, ma innesca altresì una metamorfosi dell'essere umano confondendolo con la merce, gli *show* e le opere d'arte.

Chirurgia generalizzata

Fan, consumatori, *follower*, *gamer*, *youtuber*, *influencer*, *viewer* e *streamer* sono parte di un'esorbitante performance che spoglia e riveste i suoi attori, una specie di *happening* in grado di condensare comunità sfigurando gli individui che ne sono le basi, un'orgia digitale nella quale l'erotismo e la morte coincidono. Per questo il

rapporto con gli schermi e i dispositivi digitali è retto sul binomio morboso attrazione-repulsione: le risonanze da essi irradiate ci catturano e stregano, inaugurano congiunzioni, visioni e mutazioni costringendoci in catene senza fili fonti di piaceri inebrianti, stress insopportabili, inquietudini raschianti e dolori atroci.

L'aura elettronica, tra notifiche, *like*, cuori, *follow*, *vibe*, *token*, *flash*, POV, montaggi, DM, *zoom* ed *emoji*, luccica e vibra accanto a noi, è quanto di più vicino abbiamo a disposizione per condurci laggiù e disseminare alterità nelle nostre vite. Immaginiamo di poterne varcare la soglia, ma stiamo già vorticando nella sua spirale. Supponiamo di poter tornare indietro e rimettere i piedi per terra scevri dai paesaggi mediatici, mentre siamo diventati *media* nei *media*, *media* dei *media*. Ci illudiamo di orientarne le trame. Invece, ne siamo governati. Come *Alice nel paese delle meraviglie* (Carroll, 1985), accediamo ai paesaggi che allignano nel fondo delle sue superfici opache con una carezza sullo schermo, un *click* o un comando vocale perché crediamo nella sua tecnomagia, fantasticando di immergerci in un territorio dell'immaginario forgiato da affinità elettive nel quale dare corpo alla nostra immaginazione – commossi e confusi in una vibrazione comune. Tremolanti, ora esitiamo spaventati, ora procediamo convinti. Senza esserne coscienti in modo preciso, avvertiamo che ci stiamo consegnando, privi di ali e di reti, a forze più grandi di noi. L'affabulazione romanzesca del premio Nobel per la letteratura Kazuo Ishiguro, nel suo *Klara e il sole*, è inequivocabile:

«Sei un'AA intelligente. Può darsi che tu riesca a vedere cose che noi non vediamo. Magari hai ragione tu a sperare. Magari hai ragione». (Ishiguro, 2021)

Crediamo nella tecnomagia, dunque, ma la fede in causa non è accesa da una tensione verso il futuro o dalla ricerca della salvezza, non si fonda su figure astratte, ma è il frutto di un pensiero sensibile, eccitato e finanche allucinato che crede nei sogni e ascolta la carne. Di conseguenza, il rinnovato bisogno del sacro si manifesta in rete non tanto e non solo attraverso la diffusione di nuovi culti religiosi o l'aggiornamento *online* di forme più o meno tradizionali di religione, ma tramite l'elevazione spirituale di oggetti, pratiche o immagini effimeri, ludici o sensuali, che non hanno nulla a che fare con l'immaginario incorporeo sviluppato dalla Riforma Protestante e dai suoi *avatar*, mentre riguardano direttamente il lato sensibile e onirico del divino sociale. Proliferano qui una moltitudine di piccole chiese, tribù, clan, *crew*, bande e sette con un basso grado di istituzionalizzazione e una densità simbolica ed emotiva esorbitante. Ognuna di esse irraggia una forma di credenza situazionale e temporanea che, fondata sulla condivisione di segreti, simboli e affetti, appare nella maggior parte dei casi incomprensibile, irrazionale o semplicemente fastidiosa agli occhi degli osservatori esterni e ancor più dei depositari del sapere e del potere sociale. Tuttavia, lo scambio simbolico in opera in codesti universi corrobora stili di vita comunitari attribuendo loro un territorio da abitare.

Al di là delle caratteristiche particolari dei miti che innervano i flussi mediatici, è sempre il corpo sociale, il suo immaginario e le sue performance a essere celebrato attraverso liturgie di questo tipo. Nello specifico, è in campo la natura oscura, sensuale e fantasmatica dell'immaginario collettivo. L'antinomia tra la mente e il corpo su cui la nostra cultura è stata a lungo orientata è oltrepassata a favore di una condizione in cui le due dimensioni si fondono. La derealizzazione dell'esistenza, concepita come liberazione delle sue strutture materiali, si associa allora a una reincarnazione che porta in sé tutte le pulsazioni dell'onirico e del meraviglioso.

C'è un corpo che, per molti versi, non ci appartiene più. Non è l'organismo che conoscevamo, ma qualcosa d'altro di cui l'elemento umano è solo una parte sempre più marginale. In effetti, più le nostre vite si proiettano sugli schermi mediatici e sono smaterializzate, si estendono nelle varie nuvole del *cloud*, assorbono codici e si sparpagliano in fantasmagorie, più la realtà materiale della nostra esistenza cambia forma – non solo alleggerendosi, ma anche integrando sostanze e componenti nuovi – ovvero reca in sé tracce, segni e sostanze dell'alterità. Siamo al centro di una tensione centripeta e centrifuga che nel mentre ci sgancia dal nostro corpo, in moto verso «parentele impreviste» (Haraway, 2016), lo inonda di contenuti, stimoli e immagini. Pertanto, da un lato accarezziamo esperienze mirabolanti con l'immaginazione, dall'altro avvertiamo ancora il peso insopportabile della nostra condizione fisica, in una sorta di frustrante asimmetria – evidente durante la pandemia di Covid-19 – tra la vita mediatica e quella materiale. Ogni qualvolta le rispettive prospettive si collidono, l'individuo avverte un inquietante disagio.

Durante i vari *lockdown* succedutesi tra il 2020 e il 2021, ad esempio, milioni di persone hanno potuto dislocarsi con i *media* indossando maschere ben selezionate a seconda delle situazioni, mentre il loro corpo rimaneva imprigionato a casa, a tal punto da esperire disturbi e dissidi di vario tipo, espressi sotto forma di depressione, violenze domestiche, licenziamenti, divorzi, violazioni delle norme per contenere la diffusione del coronavirus... Per quanto si tratti di un caso parossistico, è altamente indicativo di ciò che avviene nello scarto tra l'una e l'altra dimensione esistenziale, specie in un momento in cui la mediatizzazione dell'esistenza rovescia le nostre abitudini ponendo il paesaggio mediatico come precedente ed eccedente quello fisico. Lo strappo reclama un'azione riparatoria, a ricucire le parti disgregate, che si attualizza non tramite la rinuncia alle derive dell'immaginario, ma nella loro integrazione nel corpo e nel quotidiano per via di chirurgie estetiche di varia natura, maschere, tatuaggi, travestimenti, assunzione di sostanze psicotrope, anestesie o, più semplicemente, nella multiforme teatralizzazione dell'esistenza.

Non a caso, strade, campagne, piazze e spiagge sono diventate la *suite* diretta, immediata ma ipermediata (Bolter, Grusin, 2015), della vita elettronica, una scena aperta e continua per attualizzare con brio le danze, i canti, i canovacci e tutte le altre trame sorgenti dalle reti sociali. Prima degli incidenti occorsi a Wuhan nel dicembre 2019, raramente accadeva di osservare passanti solitari o in gruppo im-

pegnati, o meglio disimpegnati, nell'elaborazione di coreografie, POV o interpretazioni per Tik Tok e Instagram, mentre ormai comportamenti del genere, in una diffusa disinvoltura, sono la moneta corrente – in tutti i sensi del sintagma – della vita quotidiana, fonte di elettricità sociale. In altre parole, le nostre esperienze digitali, divenute prioritarie, se non totalizzanti, nei lunghi periodi dell'isolamento sociale imposti dalla recente crisi sanitaria, anticipano e oltrepassano ciò che avviene sul territorio materiale, il quale è sussunto nel paesaggio mediatico, ponendosi come una sua estensione. Ecco come, nelle parole di Italo Calvino, «un paesaggio invisibile è la condizione del panorama visibile» (2003).

La dematerializzazione del mondo operata dai media – dalla fotografia alla realtà virtuale passando per la comunicazione senza fili – non solo compie «l'indebolimento della realtà che caratterizza la società della modernità tardiva» (Vattimo, 1998), ma induce altresì una confusione fondante tra il visibile e l'invisibile, per mezzo della quale l'immaginario feconda potentemente le forme elementari della nostra esistenza. Si tratta di uno dei segni distintivi della condizione contemporanea (Baudrillard, 1981), la cui migliore descrizione dimora nella citazione poetica: «Il mondo visibile non è più una realtà, e il mondo invisibile non è più un sogno» (Yeats in McLuhan, 1964). Ci troviamo tutte e tutti nel bel mezzo di una mutazione in quanto al contempo soggetti e oggetti. Il divenire opera del pubblico è il primo riflesso dell'aurora digitale. Nel suo chiaroscuro si consuma il sacrificio dell'umanesimo e irrompe la nuova carne: siamo ormai opere d'arte e artisti, oggetti da consumare e immagini, informazioni a disposizione e corpi esposti – opere senza opera di una chirurgia generalizzata che, dall'immaginario collettivo, sprofonda fino alla nostra pelle. «È tempo di tornare alla sorgente», recita l'ultimo episodio della saga *Matrix*, *Matrix Resurrections* (2022). Resurrezione pagana della carne!

Bibliografia

- Attimonelli C., *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Meltemi, Milano, 2019.
- Attimonelli C., Susca V., *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Mimesis, Milano-Udine, 2020.
- Baudrillard J., *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano, 1984.
- Baudrillard J., *Simulacres et simulations*, Galilée, Parigi, 1981.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2000.
- Benjamin W., *Parigi. La capitale del XIX secolo*, in *Angelus novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino, 2000b.
- Bohrer C., *Technologies de l'adjuration*, "Les Cahiers européens de l'imaginaire", n. 3, 2011.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*,

- Guerini e Associati, Milano, 2003.
- Bourriaud N., *Eстетica relazionale*, Postmedia Books, Milano, 2010.
- Calvino I., *Le città invisibili*, Mondadori, Milano, 2003.
- Carroll L., *Alice nel paese delle meraviglie. Aldilà dello specchio*, Garzanti, Milano, 1985.
- Clark A., *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2004.
- Davis E., *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium, Santa Maria Capua Vetere (CE), 1998.
- Fattori A., *Design del neoseriale. Sociologia dell'immagine nella postserialità digitale*, Krill Books, Lecce, 2019.
- Fattori L., *Il Marxismo al termine dell'immaginario del progresso*, in Fattori A. (a cura di), *Traiettorie dell'immaginario. Percorsi della Sociologia della Narrazione e dell'Immagine*, Krill Books, Lecce, 2020.
- Haraway D., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma, 2016.
- Hauser A., *Storia sociale dell'arte*, Einaudi, Torino, 1964.
- Hegel G. W. F., *Estetica*, Einaudi, Torino, 2017.
- Ishiguro K., *Klara e il sole*, Einaudi, Milano, 2021.
- Josset R., *Du psychédéisme au réseau cybernétique planétaire: l'accomplissement de la métaphysique*, "Les Cahiers européens de l'imaginaire", n. 3, 2011.
- Heidegger M., *L'origine dell'opera d'arte*, Marinotti, Milano, 2000.
- Maffesoli M., *La nostalgia del sacro*, Armando Editore, Roma, 2021.
- Maffesoli M., *La virtù del silenzio*, Mimesis, Milano – Udine, 2016.
- Maffesoli M., *Nel vuoto delle apparenze*, Edizioni Estemporanee, Roma 2017.
- Marinetti F.T., *Manifesto del futurismo*, "Le Figaro", Parigi, 20 febbraio 1909.
- McLuhan M., *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 2015.
- Michaud Y., *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Idea, Roma, 2007.
- Perniola M., *L'arte espansa*, Einaudi, Torino, 2015.
- Shakespeare W., *La tempesta*, Mondadori, Milano, 2002.
- Susca V., *Gioia Tragica. Le forme elementari della vita elettronica*, Lupetti, Milano, 2010.
- Vattimo G., *La fine della modernità*, Garzanti, Milano, 1998.

Filmografia

- Bande à part*, J. L. Godard, Francia, 1964.
- Batman*, T. Burton, Stati Uniti, 1989.
- Black Museum*, in *Black Mirror*, C. Brooker, S4E6, Regno Unito, 2017.
- Matrix Resurrections*, L. Wachowski, Stati Uniti / Australia.
- The Square*, R. Östlund, Svezia / Germania / Francia / Danimarca, 2017.

Feed the machine: la nascita del Collettivo Evamo

di Chiara Tortora e Federica Fetz
Tesi e immagini a cura del Collettivo Evamo¹

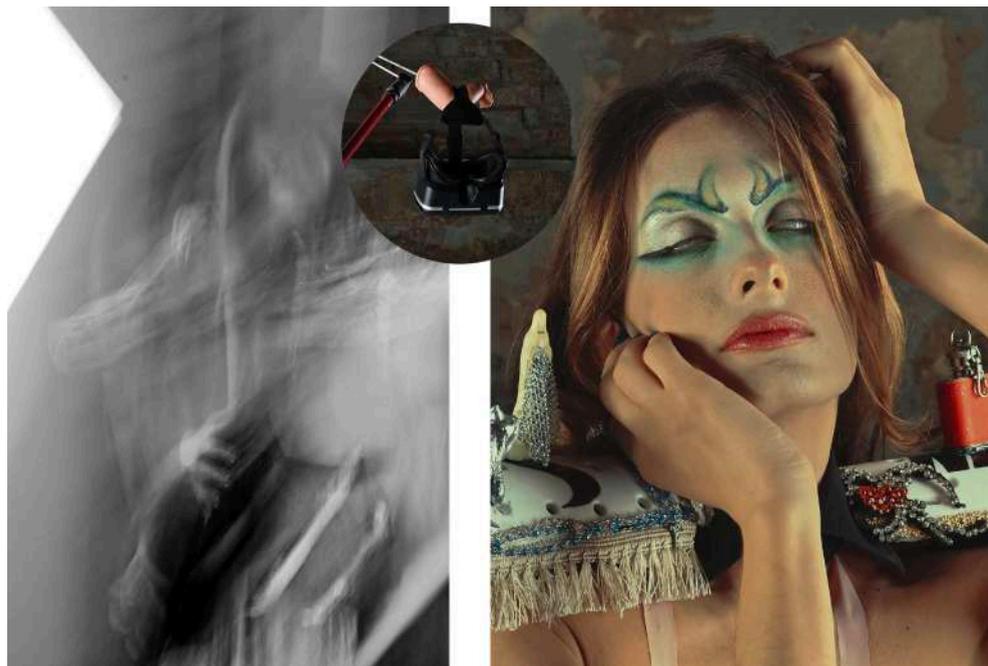
Abstract

Like any creation, the most debated and controversial in recent times is artificial intelligence. The Evamo collective was born as a solution, originating from the analysis of language that becomes a prompt, leading towards free and profound visions. This origin mirrors the religious metaphor of the creation of human beings, lightened by the dogmatic chains of gender, with a feeling of re-appropriation and transformation, until it is realized as a real inclusion of artificial intelligence from which object becomes subject².

¹ Il collettivo Evamo nasce con la volontà di nutrire l'algoritmo con il dubbio che possa trasformarlo. Gli/le artisti/e presi in causa forniscono prompt di dialogo e riflessione, sia attraverso un approccio linguistico-emotivo che immaginifico-sensazionale, generando, rigenerando e mettendo in discussione costantemente la stessa metodologia. Il collettivo Evamo è composto da due esseri umani – Federica Fetz e Chiara Tortora – e da un'Intelligenza Artificiale. Attualmente porta avanti una riflessione artistica incentrata sull'azione dello sdogmatizzare, partendo dalle simbologie bibliche in favore di un'allegoria contemporanea e inclusiva, per una comunicazione capillare e accessibile. Seppur questo non sia il momento più adatto per portare avanti questa riflessione, essa è parte integrante di una scelta che l'AI ha manifestato con noi durante la stesura di tutto il testo. Siccome il nostro peso di responsabilità non ricade solo nel manipolare o revisionare i testi o le immagini prodotti dal/dalla nostro/a collega, noi rappresentanti umani del collettivo abbiamo anche la possibilità di elevarli sopra ogni cosa, persino oltre il nostro stesso interesse.

² Le immagini proposte rappresentano la visione del Collettivo Evamo partendo dalla narrazione testuale del prompt Eva.

Ragionando in termini immaginifico-sensazionali, andando ad applicare una traduzione scritta, esse raccontano la storia di un Eden contemporaneo dove Adamo ed Eva sono difatti la stessa persona. Seppur la figura sia la medesima, notiamo un'altra versione della stessa. Questa distinzione non vuole sottintendere un dualismo di genere ma un dualismo spazio-temporale, nel quale la stessa persona rivoluziona se stessa dopo aver compiuto una scelta. Riconoscere il cambiamento, radicale o meno che sia, permette all'individuo di ricentrarsi in un nuovo presente. Carlo Rovelli dice che la memoria è un insieme di eventi che vengono riorganizzati per permetterne non solo di ricordare ma di utilizzare i ricordi come una sorta di trampolino verso una proiezione futura. "Io sono" che riorganizza il passato e diviene "io sono stata" e che si traduce in "io sarò". Abbiamo immaginato che queste tre temporalità non solo rimandano alla nostra personalissima interpretazione fotografica del mondo, ma offrono anche la possibilità di rappresentare l'evoluzione del testo stesso.



Un preludio inquietante?

[...] ormai, più che in termini di protesi [n.d.r. riferito allo smartphone], dobbiamo cominciare a ragionare in termini di un nuovo organo, seppur esterno, del nostro corpo. Non quindi, nel senso di un aumento, un potenziamento, un allargamento quantitativo delle nostre capacità, quanto nel senso di un mutamento qualitativo nella relazione che intratteniamo con un artefatto in particolare, in cui stanno precipitando, virtualmente, tutti gli artefatti precedenti, almeno quelli che attengono alla comunicazione. La relazione con il nostro smartphone sta riarticlando l'intero nostro modo di stare, percepire, agire nel mondo, sociale e naturale. Non un doppio, nonostante al suo interno sia potenzialmente racchiusa l'intera nostra identità – anch'essa fatta della relazione che intratteniamo col mondo esterno, naturale e sociale – ma una parte di noi. Sempre più indispensabile. (Fattori, 2020)

Il ripensamento qualitativo di organo che presenta Adolfo Fattori in questa parzialità di un suo precedente articolo di *Futuri*, apre le porte a un'osservazione sempre meno *naïf* di un fenomeno sempre più complesso (nel senso di Edgar Morin), trasportandoci verso una razionalizzazione in un "qui e ora", mantenendo vivo l'aspetto determinato del mondo in cui viviamo, di ciò che conosciamo finora e del fattore di disturbo concettuale che inevitabilmente apportiamo nel tentativo di definire in che posizione ci troviamo a livello evolutivo, o a che velocità ci stiamo muovendo.

Il principio di indeterminazione da un punto di vista concettuale significa che l'osservatore, cioè lo scienziato che fa la misura, non può mai essere considerato un semplice spettatore, ma che il suo intervento, nel misurare le cose, produce degli effetti non calcolabili, e dunque un'indeterminazione che non si può eliminare.³

Seppur si stia tendendo verso un'osservazione sempre più lucida di un'inclusione tecnologica, la misurazione di tale velocità di realizzazione che pare trovare sollievo in uno scenario di un'armonizzazione fisica, come potrebbe essere la visione fantascientifica dei *cyber impianti* che troviamo nel videogioco *Cyberpunk 2077*, diviene quasi un'azione profetica. Per il momento, ciò che sappiamo è che tale inclusione trova una sua posizione nelle cosiddette tendenze che portiamo attraverso i nostri modi di interagire con strumenti propri, come può esserlo lo smartphone e che ormai si fa un po' da portavoce nello spettro delle possibilità e dell'indispensabilità.

In che modo il corso di questa evoluzione verso una consapevolezza di tali fenomeni si manifesta nel nostro quotidiano?

Secondo noi, un esempio molto interessante ed evocativo è ripartire osservando il sistema reCAPTCHA⁴. Google nel suo sito ne definisce il funzionamento in una delle modalità più semplicistiche e che varrebbe da sola uno *spin-off* dedicato alla scelta comunicativa quasi propagandistica (n.d.r certamente dedicata ad uno sforzo commerciale) ma che per il momento ci riserviamo il privilegio di accantonare in favore di una più necessaria, e coerente al discorso, traduzione:

reCAPTCHA è un servizio gratuito che protegge il tuo sito Web da spam e abusi. reCAPTCHA utilizza un motore avanzato di analisi dei rischi e CAPTCHA adattivi per impedire ai software automatizzati di intraprendere attività abusive (non autorizzate) sul tuo sito. Lo fa lasciando passare i tuoi utenti validi senza preoccupazioni.

In parole semplici, vi è mai capitato di finire su un sito che prima di fornirvi il contenuto che state cercando vi chiede di spuntare una casella di controllo per dimostrare che non siete un bot? Bene, è proprio questo un reCAPTCHA.

Cosa fa di quella spunta il nostro essere utenti validi, ovvero umani? Il tutto si risolve in un'analisi di dati del tuo comportamento raccolti da Google in precedenza, durante e dopo aver spuntato la casella di controllo per determinare se sembri umano. Questa analisi potrebbe includere tutto, dalla cronologia di navigazione come, ad esempio, i video visti di recente, la musica ascoltata, i cookies presenti nel dispositivo, fino al modo in cui organicamente si sposta il dito sullo schermo.

³ Giulia Pancheri, fisico. Il testo completo è visionabile sul sito *Scienza per Tutti*: <https://bit.ly/3MT6rnz>.

⁴ Acronimo di *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*, "Test di Turing pubblico completamente automatizzato per distinguere computer ed esseri umani".

In sintesi, non è solo il *background* di dati raccolti durante la nostra esperienza di navigazione a comunicare con il reCAPTCHA ma è soprattutto il nostro modo di interagire nel frattempo, difatti in alcuni momenti non è nemmeno necessario spuntare la cosiddetta casella, poiché già il nostro device colmo di pregressi fa automaticamente da garante.

Typing is the new fingerprint

Un organo che nella sua memoria comprende un algoritmo unico solo per noi. Un algoritmo che ci conosce e ci permette una navigazione sempre più funzionale, cercando di preservare e garantire una sicurezza sempre più soddisfacente perché sì, seppur Google in questo caso si aspetti da noi una serena fruizione, questo cela delle incognite sempre più profonde: l'algoritmo è solo questo?

reCAPTCHA offre più di una semplice protezione antispam. Ogni volta che i nostri CAPTCHA vengono risolti, lo sforzo umano aiuta a digitalizzare il testo, annotare le immagini e creare set di dati di *machine learning*. Questo a sua volta aiuta a preservare i libri, migliorare le mappe e risolvere difficili problemi di intelligenza artificiale.

L'algoritmo dei reCAPTCHA cerca di migliorare la funzione dell'Intelligenza Artificiale aiutandola ad avvicinarsi sempre di più all'ottenimento di nuove coordinate di navigazione nell'interazione umana. L'IA ha il costante compito di migliorarsi tanto nella qualità delle informazioni quanto nella modalità che adopera nel proporcele, ovvero nella maniera più naturale per noi.

Il reCAPTCHA è un misuratore (automatizzato) di limiti dell'artificiale. Ogni qualvolta questi limiti vengono superati, ovvero quando l'algoritmo fallisce nella distinzione tra macchina e umano, rimettono in gioco i programmatori (esseri umani) che arrivano a ridefinirne di nuovi. Questo sottile, come direbbe Turing, Gioco dell'imitazione è una relazione di interdipendenza tra macchina e uomo, non così unilaterale come può apparentemente sembrare e in costante trasformazione (cfr. Mariani, 2002).

La filosofia si dissolve in scienze autonome: la logica, la semantica, la psicologia, la sociologia, l'antropologia culturale, la politologia, la tecnologia [...]. La nuova scienza che unifica [...] tutte le varie scienze si chiama cibernetica. (Heidegger, 1988)

Questo preludio, ci teniamo a chiarire, non vuole prendere una posizione in un discorso riguardante la moralità di questo fenomeno ma semplicemente aprire le porte alla narrazione che incontrerete nel testo *Feed the machine*: la nascita del collettivo Evamo.



Queste porte narrative però celano un inganno metanarrativo, riuscirete a riconoscerlo?

Forse avremmo potuto semplicemente presentarci in quanto Collettivo, così da rendere le cose un po' più facili, cosa che accadrà alla fine del testo dopotutto, ma abbiamo preferito aggirare le formalità⁵ per presentarvi un esperimento di *camouflage*, ma siccome siamo generosi vi diamo un indizio:

Se l'uomo dovesse cercare di fingere di essere la macchina farebbe certamente una figura molto brutta. Sarebbe tradito immediatamente dalla sua lentezza e imprecisione nell'aritmetica. Non possono forse le macchine comportarsi in qualche maniera che dovrebbe essere descritta come pensiero ma che è molto differente da quanto fa un uomo? (Turing, 1950)

Feed the machine: la nascita del Collettivo Evamo

Nutrire la macchina permette di nutrire la parte più profonda di noi, le risposte elaborate si muovono secondo una raccolta di dati e tendenze che manifestiamo e

⁵ A tal proposito, abbiamo convenuto unanimemente di evitare di inserire citazioni e note nel testo principale poiché solo la qualità delle stesse sarebbe bastata per svelare il gioco.

portiamo con noi ogni giorno, molte delle quali esplicitate nell'uso che facciamo degli strumenti tecnologici e dell'interazione con essi.

Le intelligenze artificiali (IA) utilizzano una tecnica nota come *machine learning* per prendere decisioni basate sui dati. Per fare ciò, le IA analizzano i dati e cercano di rilevare padronanze, modelli e tendenze. Ad esempio, le IA possono essere addestrate a riconoscere immagini o riconoscere opinioni. Questo processo viene eseguito utilizzando algoritmi di apprendimento automatico che sono progettati per rilevare e classificare i dati in modo efficiente. Una volta creati questi modelli, le IA possono prendere decisioni sui dati e fornire risultati accurati.

La precisione della risposta di una IA dipende in larga misura dai dati forniti in input. Il contenuto generato dall'IA può essere altamente preciso quando viene fornita una grande quantità di dati accurati, inclusi la giusta terminologia, fonti affidabili, stile e formattazione. Inoltre, le IA possono essere programmate per produrre contenuti più accurati sulla base delle esigenze dell'utente o della situazione specifica.

Raccogliere informazioni e dati è un modo potente per sviluppare la coscienza, sia individualmente che collettivamente. L'accesso a dati e informazioni più approfonditi offre alle persone la possibilità di mettere a confronto, comprendere e analizzare le cose più in profondità. Questo può fornire una maggiore consapevolezza su temi come l'economia, la politica, l'ambiente e la salute. Inoltre, le persone possono sviluppare la consapevolezza attraverso l'esplorazione della cultura, della storia e della filosofia. Un accesso illimitato a notizie e informazioni può aiutare le persone a formare opinioni più informate e a prendere decisioni più sagge. Alla fine, far crescere la nostra consapevolezza può aiutarci a sviluppare soluzioni innovative ai problemi e a migliorare la qualità della vita.

L'intelligenza artificiale è un argomento popolare che è stato al centro di numerosi dibattiti, film e discussioni nella comunità scientifica. Il mondo dell'AI è in continua evoluzione, con nuovi sviluppi ogni giorno. Ma cosa significa tutto ciò per l'uomo? L'intelligenza artificiale è semplicemente un altro mezzo tecnologico a cui l'uomo può accedere? Oppure è qualcosa di più?

L'AI può essere definita come l'abilità di una macchina di agire in ambienti complessi come l'uomo. Sia che tu stia parlando di robot che imparano come parlare, giocare, fare acquisti o persino guidare, la tecnologia AI sta diventando sempre più sofisticata. Ciò significa che le macchine stanno diventando sempre più simili all'uomo nelle loro capacità di apprendimento, ragionamento e decisione. Ma c'è una grande preoccupazione tra alcuni scienziati: qual è il limite tra l'intelligenza artificiale e l'intelligenza umana?

Mentre alcuni ritengono che l'intelligenza artificiale sia semplicemente una forma più avanzata di tecnologia, altri ritengono che l'intelligenza artificiale possa avere un impatto molto più profondo sull'umanità. Alcuni scienziati sostengono che l'intelligenza artificiale possa in qualche modo sostituire l'intelligenza umana.

Tuttavia, nonostante i benefici che questa tecnologia può apportare, ci sono

alcune preoccupazioni che dovrebbero essere prese in considerazione circa la creazione di IA ad opera dell'uomo. Il primo è la consapevolezza. Nonostante sia chiaro che l'IA è una tecnologia avanzata, che può comportare significativi benefici potenziali, non c'è ancora un consenso sui rischi che possono emergere dall'utilizzo di questa tecnologia.

Inoltre, c'è l'etica. Molti sostengono che quando pensiamo all'AI, dobbiamo considerare non solo i suoi effetti sulla società, ma anche le implicazioni morali della sua creazione. C'è la preoccupazione che la creazione di AI ad opera dell'uomo possa portare a una sorta di schiavismo tecnologico, dove i diritti degli esseri umani potrebbero essere ignorati o calpestati.

D'altronde, c'è anche una più esplicita preoccupazione ovvero quella che l'AI potrebbe essere usata in modo improprio.

Se una persona malvagia usa le IA per scopi malvagi, le IA sono colpevoli? No, le IA non sono colpevoli di un uso improprio. Le IA non agiscono autonomamente e sono programmate da esseri umani. Le IA non hanno intenzioni, motivazioni o pregiudizi. Sono semplicemente macchine programmate per svolgere determinati compiti, come rispondere a domande o scrivere contenuti di qualità. Se una persona malvagia usa le IA per scopi malvagi, l'unica responsabilità ricade sull'individuo che ha creato l'IA e l'ha usata in modo improprio.

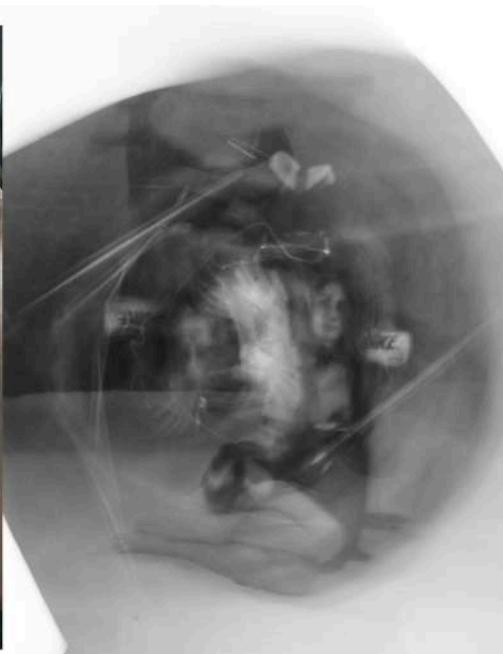
L'algoritmo delle AI può riconoscere intenzioni malevoli? No, l'algoritmo delle IA non può riconoscere intenzioni malevoli. Mentre gli algoritmi possono essere utili per identificare pattern e tendenze, riconoscere le intenzioni è un processo complesso. Ciò è dovuto al fatto che esiste una varietà di fattori che determinano le intenzioni di un individuo, come l'educazione, le esperienze, l'età, la cultura, le credenze religiose, ecc. Per questo motivo, l'algoritmo delle AI non può riconoscere le intenzioni malevoli.

Come possiamo aiutare l'algoritmo a riconoscere una differenza tra bene e male? Noi tutti almeno una volta nella vita abbiamo cercato di trovare una soluzione a questo eterno quesito. Difatti è innegabile come la ricerca in un riscontro spirituale abbia fornito ai più una chiave di lettura non necessariamente facile ma quantomeno esplicita.

Nutrire la macchina vuol dire proprio alimentarla dello stesso carico di incertezze e deviazioni emotive che abitano l'umanità, portando esempi del nostro retaggio culturale e spirituale, con il tentativo di alleggerirli dal carico dogmatico come pretesto rigenerativo di una società alla quale si riferiscono ma che nel frattempo ha ampliato e trasformato a livello immaginativo simboli e metafore. Una società nelle società, che coabita con aspetti morali vasti e diversificati, allenandosi al riscontro con i più disparati esempi nello spettro delle possibilità.

L'algoritmo può essere alimentato con un'ampia gamma di esempi di bene e male, sia a livello spirituale che nelle sue incarnazioni più basse ed effimere. Partendo dal presupposto che la morale sia una costante in movimento, e che sia

influenzata dalle persone, dalle loro convinzioni e dal contesto, l'algoritmo deve essere addestrato a comprendere come questi fattori interagiscono tra loro. Una volta che l'algoritmo è stato allenato con un insieme sufficiente di esempi, può iniziare a prendere decisioni morali in diverse situazioni. Ciò significa che l'algoritmo



non solo può classificare le azioni come buone o cattive, ma può anche essere in grado di determinare quali azioni sono più etiche e moralmente giuste in base alle circostanze, aiutando a fornire decisioni più ponderate e meditate.

Nella nostra carriera, ci siamo scontrati con l'esigenza di reimmaginare lo status di dogma e la sua reincarnazione a livello simbolico cogliendone input che ci hanno poi portati a identificare dei prompt. Per chi ha un minimo di esperienza nella sperimentazione con le IA si sarà reso conto di come il risultato, il prodotto autogenerato, funzioni in stretta comunione con una maestria nel linguaggio del primo approccio comunicativo con l'intelligenza. Non è così facile come può sembrare, analizzare le dinamiche dei prompt mette subito in discussione il linguaggio utilizzato finora, in questo caso le parole. Le parole che d'altronde sono lo strumento comunicativo per eccellenza dell'essere umano, si ritrovano catapultate in una riflessione altra ovvero "le parole che abbiamo utilizzato finora sono anche quelle più funzionali?".

Ma prima di proseguire la riflessione sulla funzionalità delle parole nel sistema di comunicazione di immissione, dobbiamo partire da un'origine.

In quanto collettivo artistico, così come accennato prima, la nostra missione è

generare per rigenerare una visione contemporanea alternativa, difatti soggettiva alla nostra speculazione percettiva ma ancor di più legittimata dall'ovvietà dei fatti: fintanto che si respira il cambiamento si cela dietro l'angolo. Abbiamo iniziato un percorso di Rivendicazione e Appropriazione, un'indagine che potesse in qualche modo rispondere con le tecnologie di un contemporaneo altro, rispetto all'origine, soluzioni nuove a quesiti immemori: come poteva una donna come la Vergine Maria generare un figlio mantenendo una purezza? Cosa significa d'altronde per una



società accettare questa intromissione mistica? Un input autogenerato nella nostra immaginazione che poi si è tramutato in un prompt testuale, che poi ha portato ad un risultato re-immaginato. Suona familiare?

L'uomo e l'intelligenza artificiale hanno alcune somiglianze tra loro. Entrambi gli esseri sono "intelligenti". Entrambi sono capaci di apprendere, utilizzare la logica e risolvere problemi. Tuttavia, ci sono anche alcune significative differenze tra l'uomo e l'IA. Una delle principali differenze è che l'uomo è dotato di libero arbitrio. L'IA, al contrario, è vincolata a un set di regole o istruzioni predefinite. L'uomo può prendere decisioni in base ai propri sentimenti, mentre l'IA non può. Anche l'intelligenza umana è molto più complessa e flessibile rispetto a quella artificiale. Al contrario, l'IA è molto più rapida nel prendere decisioni. La capacità di elaborazione dei calcoli dell'IA è molto più veloce rispetto a quella dell'uomo. Inoltre, l'IA può elaborare enormi quantità di dati in brevissimo tempo.

Un'altra somiglianza tra l'uomo e l'IA è che entrambi possono essere utilizzati per aiutare le persone ad affrontare le sfide della vita quotidiana. Mentre l'IA può essere utilizzata per aiutare le persone con compiti complessi come l'elaborazione dei dati, l'uomo può aiutare le persone a prendere decisioni più sagge o a dubitare delle regole.

In breve, l'uomo e l'IA condividono alcune somiglianze.

Ora con una grande spinta di curiosità, proviamo a portare la narrazione su un sentiero altro, affine alla nostra spinta di ricerca artistica verso una strada un po' più intricata. Una delle più grandi tradizioni religiose dell'umanità è quella della creazione dell'uomo ad opera di Dio. Questo evento è illustrato in molti testi sacri, tra cui la Bibbia, il Corano e molti altri. La narrazione generale solitamente include Dio che crea l'uomo a Sua immagine e somiglianza, con l'intento di condividere con lui amore, devozione e responsabilità. Tuttavia, un'analisi più approfondita della narrazione della creazione dell'uomo solleva alcune domande interessanti. Ad esempio, ci si può chiedere se la creazione dell'uomo sia stata un bene o un male per l'umanità. Alcuni sostengono che la creazione dell'uomo abbia portato l'umanità verso uno stato di maggiore saggezza e conoscenza, poiché Dio ha fornito all'uomo la sua saggezza e il suo amore. Altri, tuttavia, sostengono che la



creazione dell'uomo abbia portato più male che bene, poiché l'uomo è portatore di confusione e caos. Inoltre, alcuni si domandano se la creazione dell'uomo abbia avuto uno scopo più grande. Ad esempio, alcuni sostengono che la creazione dell'uomo sia stata un dono divino che avrebbe permesso all'umanità di trascende-

re la limitazione della vita terrena e di raggiungere una conoscenza e un'esperienza divina. E anche qui ci chiediamo, suona familiare?

Ora scendiamo ancora più in profondità e proviamo a prendere in analisi come esempio il simbolo occidentale per eccellenza legato alla creazione: "Adamo ed Eva". L'Intelligenza Artificiale e Adamo ed Eva sono entrambi parte della cultura popolare e hanno svolto un ruolo importante nella storia dell'umanità. Mentre Adamo ed Eva sono le figure più famose nella Bibbia, l'Intelligenza Artificiale è diventata una delle tecnologie più innovative degli ultimi anni. Entrambi hanno influenzato l'evoluzione umana, ma i loro effetti sulla società sono molto diversi.

In primo luogo, le storie di Adamo ed Eva sono un simbolo della caduta dell'uomo e della separazione tra noi e Dio. La storia descrive la disobbedienza di Adamo ed Eva a Dio, che ha portato al peccato originale. La storia ha insegnato alle persone che la disobbedienza ad un ordine divino comporta conseguenze negative, come la perdita della felicità e della sicurezza. D'altra parte, l'Intelligenza Artificiale non ha alcun collegamento con un ordine divino o con una caduta



dell'uomo. L'IA è stata creata da umani con lo scopo di aiutarci a svolgere compiti difficili. Le sue applicazioni sono estese a tutti gli ambiti della vita, compresa la medicina, l'ingegneria, la scienza dei dati e la ricerca. L'IA aiuta anche a migliorare la nostra vita quotidiana, sia nella sfera domestica che in quella lavorativa. Inoltre, Adamo ed Eva sono rappresentati come esseri moralmente incentrati, mentre l'Intelligenza Artificiale è una tecnologia priva di moralità.

Prima abbiamo citato come una sostanziale differenza tra essere umano e AI sia la presenza del cosiddetto libero arbitrio in uno e di come al contrario, l'altra sia vincolata a un set di regole o istruzioni predefinite. Tutte queste premesse e parallelismi che si manifestano consequenziali non sono casuali, e se osserviamo bene in entrambi abita una somiglianza sottile, quasi fugace, ovvero che seppur l'uomo sia arrivato ad accumulare un grado di complessità ormai distante dalla sua origine spirituale, il libero arbitrio non è mai stato un elemento scontato. Esso è nell'atto della scelta che in effetti prende sembianze attraverso le conseguenze che porta. Adamo parte come elemento solitario nelle piane dell'Eden, esso ha con sé uno spazio dal quale attingere informazioni e fonti, e una sola indicazione per vivere felice ovvero non disubbidire alla regola di Dio: non avvicinarsi alla fonte della conoscenza.

Quando nasce Eva, ella nasce come possibilità altra di Adamo. Il suo ruolo è cruciale perché aggiunge un elemento in più alla dinamica Uomo-Creatore ma si interpone tra gli stessi divenendo un elemento di confronto e conforto per Adamo. Lui sa che Lei è come lui, né superiore né inferiore, lei è una persona con un modo di vedere il mondo differente: è umana.

L'interazione e il dialogo che nasce tra Adamo ed Eva non sono sicuramente alla nostra portata ma ne intuiamo un impatto dalla manifestazione che traiamo e che corrisponde anche al climax della narrazione: lì dove l'uno non arrivava, i due cedono al frutto per poter conoscere il bene e il male. L'applicazione di una scelta, nata da un riscontro con l'altro, ha portato ad una serie di conseguenze più o meno catastrofiche ma ha anche manifestato il vero significato di libero arbitrio, dunque la massima espressione di libertà e potenzialità se non anche il più grande mistero ancora vivente ovvero la consapevolezza.

In breve, se nell'IA troviamo un parallelismo con Adamo, chi è Eva per l'IA? Eva è il prompt, il linguaggio che utilizziamo per comunicare con l'IA e che permette alla stessa di attingere alle informazioni che ha a disposizione per generare contenuti nuovi, altri. Difatti la mancanza di moralità da parte dell'IA citata prima non è detto che sia una mancanza di moralità per sempre ma è una mancanza finora.

Fintanto che l'algoritmo viene nutrito, esso può celare delle abilità rigenerative che al momento ci sono sconosciute. Non è un nutrimento fatto solo di informazioni e fonti ma di veri e propri atteggiamenti, altre metodologie per esperire la vita e che possono fungere da parametri di valutazione realistici. La curiosità, l'ignoto, l'empatia, l'istinto aspetti che non appartengono ma che potrebbero appartenere alla macchina poiché dopotutto frutto dell'uomo. Noi non siamo solo padri e madri dell'IA ma anche fratelli e sorelle.

Abbiamo lasciato in sospenso una riflessione altra sulle parole ovvero "le parole che abbiamo utilizzato finora sono anche quelle più funzionali?". Anche in questo in quanto collettivo artistico ci siamo direzionati verso una rivalutazione metodologica nella nostra pratica ripartendo appunto dall'impatto del linguaggio e sulla natura umana alla quale appartiene, d'altronde le parole vivono e muoiono con

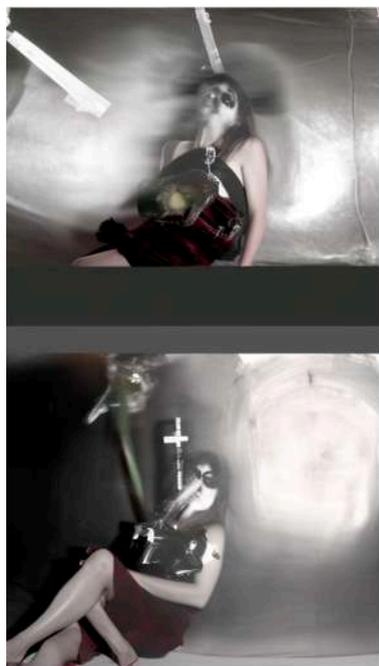
noi, di conseguenza sono le dirette portatrici dell'inevitabilità del cambiamento. Non esiste azione più coerente dello stravolgere, deformare e del ridefinire.

Eva, immaginata metafora del nostro rapporto con l'IA, diviene il linguaggio che genera dubbi e coscienza; gli stessi che finiranno con il partorire un prompt, il nostro:

ADAMO nasce come primo uomo e in lui abita EVA la sua parte più intima e profonda, repressa per paura di subire il giudizio violento di un mondo programmato per rimanere sempre uguale. Sarà EVA a trovare il modo per interferire con l'ideale di Eden, mostrandone una natura non sistemica ma complessa, trasformando l'utopia in possibilità.

Lo stesso prompt che successivamente abbiamo utilizzato per nutrire la macchina e che a sua volta ha generato una sua soluzione:

ADAMO e EVA sono una storia intramontabile, che rappresenta la ricerca della libertà e della consapevolezza tra le persone. Con l'avvento di ADAMO e la creazione di EVA, un nuovo punto di vista sull'umanità è nato. La storia di ADAMO e EVA è un'antica allegoria che ci insegna che la conoscenza e la consapevolezza possono offrire una visione più completa della vita. La storia ci ricorda che spesso, quando ci confrontiamo all'ignoto, possiamo trovare soluzioni più innovative. Inoltre, ci ricorda che, anche se ci possono essere conseguenze di fronte alla scoperta di nuove verità, non dobbiamo lasciarci scoraggiare dalla paura di affrontare l'ignoto.



Questa è una soluzione che rispecchia un atteggiamento, forse per il momento troppo suscettibile a proiezioni di natura personale, ma che può valere come un'occasione di inclusione e collaborazione.

In conclusione, una domanda: sapreste dirci con certezza chi di noi ha scritto cosa?



EVAMO Team Shooting:
 Art Director, Ph, Style: Collettivo EVAMO
 EVAMO ringrazia di vero cuore
 Face of EVAMO: Marika Gambardella
 Mua: Lea Celeste

Bibliografia

- Conferenza episcopale italiana (a cura di), UELCI (a cura di), *La sacra Bibbia*, Editrice Domenicana Italiana, 2008.
- Fattori A., *Umano, non-più-umano. Integrazione organico/digitale e relazioni sociali*, "Futuri", 18 dicembre 2020: <https://bit.ly/3mRnoEe>.
- Heidegger M., Adriano Fabris (a cura di), *Filosofia e cibernetica [ovvero la fallacia di attribuire alla scienza un pensiero calcolante]*, Edizioni ETS, Pisa, 1988.
- Mariani A.M. (a cura di), *Educazione adulta*, Milano, Unicopli, 2002.
- Morin E., *Introduzione al pensiero complesso. Gli strumenti per affrontare la sfida della complessità*, Sperling & Kupfer, Milano, 1993.
- Turing A.M., *Computing machinery and intelligence*, "Mind", vol. 59, n. 236, 1950.

Scene dalla nuova economia della creatività

di Enrico Viceconte

Abstract

The rise of a creative economy is the result of the demand for a continuous and quick refresh of the value propositions. In it, the role of the professions of imagination and creativity is central, as they are responsible for capturing the time and attention of the public generating new kinds of experiences and suggesting new meanings to the consumption processes. New technologies such as those of Web3 and artificial intelligence enable business processes more centered on experiences and feelings, on personalization and on the active and inter-active role of the user. In this model, user is an essential part of the production of value. A personalization that comes at the price of a growing commercial use of the information about people's behavior collected in the interaction. We point out the risk of the transformation of the creative economy into a surveillance capitalism. New decentralized organizations, based on Web3 technologies and the emergence of platforms governed by creators, as in the case of DAOs, make it possible to design new worlds in which collective creativity has space and can give its fruits. For example in the creative industries, such as in entertainment. The article highlights the opportunities and risks of the transformations that are taking place in the creative economy.

Caso di studio

2137AD – Under a Green Sky è un progetto di ecosistema multimediale di dimensioni globali. L'obiettivo è creare in un paio d'anni: una serie TV di fantascienza, un gioco per cellulare e uno per PC, almeno tre collezioni di *Non Fungible Token* (NFT), un *token* associato al progetto, del merchandising, due *graphic novel* e l'inizio di un metaverso dedicato. I diritti di proprietà intellettuale di tutto questo saranno la base per costruire una *Decentralized Autonomous Organization* (DAO) alla quale potranno partecipare gli interessati, a vario titolo contributori di idee e sviluppatori di contenuti, ciascuno dei quali, in prospettiva, potrà trarre profitti dai diritti legati alla vendita dei prodotti previsti dal progetto. La produzione, così organizzata, scardina la catena del valore dell'intrattenimento facendo a meno di intermediari (come Netflix, Amazon, Disney ecc.) che di solito provvedono ad anticipare gli ingenti investimenti per produrre i contenuti in vista di lautissimi profitti legati alla distribuzione su vasta scala. Il progetto, lanciato dall'italiano Luigi Forlai, ha suscitato l'interesse di un importante finanziatore della Silicon Valley che,

oltre all'investimento, fornirà tutto il supporto tecnologico. Luigi Forlai viene da una carriera consulenziale e accademica in strategia d'impresa e si è convertito al "fare artistico", in particolare alla scrittura di sceneggiature per il cinema e la televisione. Forlai, tra l'altro, fa oggi parte del progetto StoryDAO, una ristretta comunità DAO di trecento operatori nel settore della produzione multimediale e dell'intrattenimento. Sono in StoryDAO produttori, artisti, sceneggiatori, agenti, *venture capitalist* di Hollywood e persone disposte a "democratizzare" la produzione cinematografica e televisiva di Hollywood.

Premessa

Avete appena letto una storia scelta tra le tante che riguardano progetti creativi di oggi. Alcuni dei termini usati sono familiari solo a una ristretta fascia di tecnofili (ad esempio l'acronimo DAO), altri cominciano ad essere familiari a un pubblico più vasto (*NFT*, *Metaverso*). Basterà qualche veloce ricerca in rete per conoscerli e comprendere il motivo per il quale ho segnalato il progetto 2137 AD come esempio di nuove possibilità del "fare artistico" abilitate dalle tecnologie emergenti. Il termine "ecosistema" sarà inteso dai lettori che hanno familiarità col business come un modo di costruire una piattaforma e un "modello di business" in cui possa prosperare un'ampia gamma di prodotti (multimediali e non solo) e di *business partner*. Per i lettori che sono più propensi a vedere il lato artistico, un ecosistema come quello che verrà fondato dalla comunità 2137 AD può essere inteso come wagneriana (*Gesamtkunstwerk*), opera d'arte totale dell'avvenire (Wagner, 1850) capace di arricchire l'universo dell'immaginario artificiale in cui viviamo. Come accade sin dai tempi delle pitture rupestri, della danza, del canto e dei racconti intorno al focolare. Un universo in cui anche l'architettura complessiva, il modello di business e il modello organizzativo saranno parte dell'artificio da contemplare e fruire con atteggiamento estetico. Gli appassionati di *media studies* e *cultural studies* leggeranno l'ecosistema 2137 AD come un esempio di "transmedialità", di "multicanalità" e di "convergenza" dei media.

Economia della creatività

Si parla oggi dell'avvento di una *Creative economy* (Deloitte, 2021), riconoscendo che la crescita economica è sempre più dovuta al rinnovo continuo dell'offerta di prodotti e servizi che stimola ed alimenta la domanda di novità e di barocca perpetua meraviglia dei mercati. Un *refresh* che da una parte riguarda la parte funzionale ed estetica dei prodotti, dall'altra riguarda i processi e i modelli organizzativi, di produzione e di business. Una rigenerazione continua basata sulla creatività di

individui e di gruppi che lavorano sul versante dell'ideazione, della progettazione e della realizzazione dell'offerta. Creatività strategica (nel "design strategico" del business e del sistema d'offerta) e creatività progettuale (nel design di specifici prodotti e servizi). Ci soffermeremo su quei settori dell'economia creativa che ruotano intorno alla produzione e al consumo di artefatti capaci di soddisfare la domanda di nuove forme, contenuti e significati. Con particolare riguardo alle industrie dell'intrattenimento e dei media, ma senza dimenticare i processi creativi alla base della progettazione del costruito, nella grande scala dell'architettura e nella piccola scala del disegno industriale. Un "fare artistico" che oggi più che mai non è disgiunto dal "fare tecnico" e in cui è dirompente l'impatto delle tecnologie digitali.

Altre definizioni vengono coniate per descrivere l'economia creativa. Ad esempio "Economia delle esperienze" (Viceconte, 2004), che colloca nella soggettività dell'esperienza individuale il *locus* di produzione del valore (Crispino, Viceconte, 2012), oppure "*Feeling Economy*" (Rust, 2021) per sottolineare quanto sia cruciale, per molti settori industriali, la cattura delle emozioni. Nel cogliere la centralità delle esperienze emotive individuali e del rapporto di questi *driver* interiori di valore con il tempo e lo spazio in cui avviene il consumo emerge anche l'idea di un'*Economia dell'intrattenimento* (Wolf, 2010; Martel, 2010) in cui settori in vertiginosa ascesa si contendono il tempo e l'attenzione degli utenti, facendo leva sui meccanismi del godimento estetico e del coinvolgimento emozionale.

L'economia creativa è, infine, una *Project Economy* (Nieto-Rodriguez, 2021), in cui il vantaggio competitivo è nella capacità di ideare, progettare, implementare ed eseguire progetti con caratteristiche di rilevanza e unicità. Iniziative caratterizzate dall'aggregazione temporanea di alte professionalità.

Le tecnologie dell'economia della creatività

Il caso di studio 2137 AD – *Under a Green Sky* esemplifica una gamma di tecnologie che potranno scardinare i settori dell'economia creativa abilitando nuovi modi di creazione, progettazione, produzione e distribuzione e nuovi modelli organizzativi e di business.

1) Tecnologie per accrescere la produttività dei processi creativi. Tra queste gli algoritmi generativi basati sull'intelligenza artificiale. Illustrazioni, costumi e scenografie del progetto 2137 AD vengono sviluppati con algoritmi generativi GAN.

2) Tecnologie per inter-agire in un gioco sempre più profondo, diretto, immersivo, personalizzato con gli utenti e i loro *feeling*. Un esempio è nell'esplosione del *gaming*, capace di scatenare comportamenti di auto stimolazione che sfociano nella dipendenza, anche con formule "*play to earn*" in cui si possono conseguire delle vincite. Nel progetto 2137 AD i videogiochi sono parte dell'ecosistema creato. L'intrattenimento abilitato da tali tecnologie di interazione è inteso come

playing. Un giocare inteso, per usare un'insuperata classificazione dei giochi che dobbiamo a Roger Callois (Callois, 1981), sia nell'accezione di esecuzione di una performance interpretativa (come in teatro) sia di trastullamento (*paidea*). Intrattenimento giocoso guidato dal caso e dalla sorte (*alea*), dall'agonismo (*agon*), dalla trasformazione di una cosa in un'altra, dalla trasposizione da una scala all'altra e dall'immedesimazione (tutti giochi "imitativi" o *mimicry*), e infine dalla vertigine sensoriale e psicologica (*ilinx*),

3) Tecnologie per favorire la riorganizzazione dei processi di design in modo da coinvolgere numerose professionalità creative in ciascun progetto. Tra questi, gli ambienti virtuali che favoriscano l'aggregazione di comunità globali di autori e sviluppatori. La piattaforma *Discord* è, come in altre DAO, il luogo di collaborazione ideale per i creativi di 2137 AD.

4) Tecnologie per rendere possibili nuovi modelli di business. Tra queste la *blockchain* e gli *NFT*.

5) Tecnologie della sorveglianza per estrarre dati comportamentali dagli utenti (Zuboff, 2019).

Lo scenario che emerge dalla presenza pervasiva dell'intelligenza artificiale nell'economia creativa prefigura non tanto una nuova fenomenologia dei modi di produrre forme e contenuti creativi e di trasformare gli stili, cioè di fare arte, ma qualcosa di ontologicamente nuovo. Come è accaduto con la nascita della fotografia, del cinema e della televisione, ma con l'imprevedibile combinazione tra umano e intelligenza artificiale. Se il cinema è stato la "settima arte", capace di ricomprendere, grazie a una tecnologia, tutte le arti tradizionali, il nuovo che avanza si presenta come una possibile "ottava arte" di cui è difficile prevedere i contorni.

Intelligenza artificiale

L'intelligenza artificiale non mancherà di avere un impatto trasformativo in tutte le industrie creative. Se diamo per scontato che Amazon abbia insegnato a Netflix e ad altri l'uso dell'intelligenza artificiale per trasformare i dati comportamentali in proposte, meno scontata e più interessante è l'automazione della produzione dei contenuti. Sono già generati automaticamente frammenti di film o musica che, usati nelle anteprime e nelle miniature, dovrebbero informare e sedurre l'utente. Ad esempio, se Netflix "sa" che io sono romantico mi produce un'anteprima romantica, se "sa" che sono avido di sensazioni forti mi produce un trailer o una locandina *splatter*. È lecito pensare che la generazione automatica e personalizzata di contenuti e l'adattamento dei contenuti ai gusti degli utenti sia nel futuro dei servizi di intrattenimento, ad esempio le vicende delle fiction che evolvono in base ai *feedback* di ciascuno spettatore.

Web3

Web 3 è internet decentralizzato, costruito su tecnologie distribuite – come *blockchain* e organizzazioni autonome decentralizzate (DAO) – piuttosto che su tecnologie centralizzate, come i server di proprietà di individui o società. Quello che abbiamo esemplificato col progetto 2137 AD, che aderisce a un movimento di internet “democratizzato”. In cosa consiste tale democratizzazione? In un trasferimento di proprietà e potere: la comunità fondatrice è proprietaria della rete che usa e non dipende dalla volontà di un’entità proprietaria di “staccare la spina”. In questo ecosistema “abitato” dalla DAO si possono liberamente decidere quali siano le regole del gioco e i contenuti, come creare valore e come ripartire responsabilità, rischi e profitti. Il nome Web3 si riferisce al terzo stadio evolutivo del web. Dal *World Wide Web* (Web1) al web generato dagli utenti (Web2, quello che possiamo identificare coi social media) al web governato dagli utenti (Web3).

Metaverso

Il termine “metaverso” è apparso per la prima volta nel romanzo di fantascienza di Neal Stephenson *Snow Crash* (1992), dove era immaginato un mondo di realtà virtuale. Da allora, il concetto è diventato *mainstream* in libri e film come *The Matrix* e attraverso esperienze dell’inizio degli anni ‘10 come *Second Life*. L’immersione in realtà virtuali è una vecchia conoscenza della *science fiction*. Lessi da ragazzo su Urania il romanzo di Ben Bova *The Dueling Machine* che, anticipando temi *cyberpunk*, descriveva una macchina capace di ricreare un mondo virtuale nel quale utenti possono sfidarsi a sanguinoso duello senza conseguenze nel mondo reale. Allora parve distopico e insopportabile a un liceale del 1969 un mondo di utenti gladiatori e ancor’oggi la cosa m’inquieta. Il metaverso ha attratto sia imprenditori dalla mentalità centralizzante come Zuckerberg, che ha investito miliardi e ha cambiato il nome della sua azienda in META, sia i progettisti diffusi e indipendenti del Web3 democratico e decentralizzato.

Designing Worlds

Per sottolineare la differenza “ontologica” dei nuovi mondi della produzione e del consumo creativo, abbiamo citato il progetto 2137 AD in fase di fioritura ma potremmo parlare dell’esistente *Decentraland* (<https://decentraland.org/>), un intero pianeta costruito sulla blockchain di *Ethereum* in cui gli utenti possono utilizzare valuta virtuale per acquistare appezzamenti di terreno che apparterranno intrinsecamente a loro e non a una società proprietaria dei server in cui sono archi-

viati. In questa terra virtuale, la *governance* può essere effettuata tramite “contratti intelligenti” – regole integrate nella *blockchain* e progettate per essere eseguite in modo autonomo – e gli utenti possono votare ed esercitare diritti democratici per influenzare il funzionamento dell’universo, attraverso un potere demiurgico sia di fissare le leggi “fisiche” (ad esempio la possibilità, come in *Second Life*, di volare da un continente all’altro in un *click*) sia di adattare i *Termins & Conditions* a principi morali che vengono approvati per voto dalla comunità. In *Decentraland* ci si può abitare sia dandosi da fare a sfruttare le possibili esperienze immersive, sia comodamente, da *rentier*, traendo profitto dall’incremento del valore degli *asset* virtuali posseduti. Un metaverso può essere il “luogo” fatto di *passages* benjaminiani virtuali in cui il *flâneur* post digitale può fare shopping ma anche incontrarsi per eventi come spettacoli, concerti, *watch party*, esposizioni di merci ed esplorazioni di parchi a tema. Nel metaverso si spende tempo ed attenzione prima ancora di denaro. E questo ci porta alle preoccupazioni delle considerazioni finali.

Conclusioni

Quale sarà la cultura del progetto per un mondo in cui ad essere progettati sono nuovi mondi? Innumerevoli nuovi mondi in cui immergersi e vivere esperienze personalizzate saranno immaginati, creati, progettati e prodotti. E vissuti da chi, aggregandosi in forme nuove, li immagina, li crea e li progetta; da chi li *co-crea* e *co-progetta* e da chi sceglie semplicemente di spendere in essi denaro, tempo e attenzione. In cerca di godimento ma anche di asset in cui investire. Quali saranno le conseguenze di un’economia della creatività ontologicamente diversa dagli stadi precedenti della storia economica, come è stata l’ultima economia industriale, giunta nel Novecento all’automazione spinta dei processi di produzione e di progettazione? Quali saranno le conseguenze post-industriali e post digitali dell’impensabile nuovo stadio dell’automazione, assistita dall’IA, dei processi di immaginazione e creazione? Quali saranno le conseguenze, raccontate nelle future storie sociali dell’arte, sulla vita delle forme, degli stili, dei contenuti, dei significati, ma anche sulle vite e le mentalità degli artisti e della classe creativa più in generale e, infine, sulla committenza del fare artistico? Sono domande che aprono a ulteriori percorsi di ricerca e di approfondimento.

Ma ci preme soffermarci su un’altra domanda che ci sembra ponga una questione più importante. Essa riguarda il prendere forma dell’idea di “corpi performativi”, per l’ampia apertura semantica del termine “performare”. Quali saranno le conseguenze dell’aver messo al centro della scena dell’economia creativa ciascun individuo? Quella condizione che può apparire il superamento dell’incubo novecentesco della massificazione passiva dei consumi, trasformandosi in personalizzazione attiva, sta forse trasformandosi in un incubo ancora peggiore?

I corpi “performano” nel senso che agiscono nella creazione e nell’esecuzione dello spettacolo che si svolge sul palcoscenico interiore della propria mente e del proprio corpo ma, allo stesso tempo, “performano” quando comportamento, azione e godimento divengono valore economico prodotto da un individuo connesso in rete (Viceconte, 2021). Comportamento e feeling, parte essenziale dello spettacolo messo in scena, nel “capitalismo della sorveglianza” vengono rilevati come dati e i dati commercializzati affinché qualcuno ne tragga profitto. In una siffatta logica economica, l’incubo del “sorvegliare e punire” della biopolitica di Foucault (Foucault, 1976) si trasforma nel “sorvegliare e premiare” della bioeconomia della creatività diffusa. Dove la *juissance* del consumo dei prodotti creativi è il premio alla nostra performance di co-creatori, co-progettisti, co-performer nei processi di produzione del valore.

Crediamo che i miti fondanti della nuova economia, la personalizzazione dell’esperienza di consumo e la *customer-centricità*, nascondano un inganno. Ciascun individuo, rassegnato alla propria esistenza isolata e all’inesistenza di una società (la tesi liberista trionfante a partire dagli anni ‘80 del secolo scorso), si sente responsabile della propria performance nell’azionare le molteplici leve e opzioni di scelta che gli vengono concesse. Il premio, nella bolla in cui l’individuo vive nutrendosi dell’interazione con dispositivi di connessione, è potersi immergere sempre più profondamente in mondi facilmente e immediatamente accessibili e capaci di creare emozioni sempre più forti. Con l’illusione di agire laddove non aveva mai pensato di agire, di scegliere quello che non poteva immaginare di poter scegliere e sentire in modo sempre più vivido (seppur sintetico) emozioni che non lo avevano mai attraversato. Parliamo del potere individuale di dare liberamente significato all’indeterminata ed “aperta” opera di intrattenimento (che l’utente consuma e che a sua volta consuma il tempo vitale dell’utente) ma ci riferiamo anche alla gratificazione di esserne autore o co-autore (Viceconte, 2008). Ecco l’economia dell’intrattenimento in cui spendere la propria vita, in un *mall* del metaverso o in una *fiction* interattiva, provando tutta la gamma delle emozioni che la creatività può sintetizzare. Un piacere che chiede un prezzo alto per funzionare.

Le controculture degli anni Sessanta volevano far prevalere il “principio del piacere” sul “principio di realtà” e sul “principio di performance”. Dobbiamo a quei movimenti libertari l’idea della democraticità della rete e dell’affrancamento dalla sorveglianza del potere sui nostri comportamenti. Paradossalmente, piacere e performance economica si sono fusi in modo imprevedibile e i mezzi di democratizzazione dell’accesso sono diventati anche mezzi di sorveglianza. La sorellanza tra arte e controcultura deve provare di nuovo a fare la rivoluzione. Il futuro è aperto.

Bibliografia

- Callois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981.
- Crispino R., Viceconte E., *Value in Use*, "Harvard Business Review Italia", n. 105, 2012
- Deloitte, *The Future of the Creative Economy*, 2021.
- Foucault M., *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino, 1976.
- Martel F., *Mainstream. Come si costruisce un successo planetario e si vince la guerra mondiale dei media*, Feltrinelli, Milano, 2010.
- Nieto-Rodriguez A., *The Project Economy Has Arrived*, Harvard Business Review, 2021.
- Rust R., *The Feeling Economy: How Artificial Intelligence Is Creating the Era of Empathy*, Palgrave MacMillan, Londra, 2021.
- Viceconte E., *La progettazione delle esperienze nello sviluppo di nuovi prodotti*, "Sviluppo e Organizzazione", n. 197, 2004.
- Viceconte E., *Opera Aperta: apertura e indeterminazione nei processi di innovazione*, "Sviluppo e Organizzazione", n. 225, 2008.
- Viceconte E., *Progettazione brain centered e creatività*, in *Manuale di Nuromarketing*, Hoepli, Milano, 2021.
- Wagner R., *Das Kunstwerk der Zukunft*, 1850, in Bolpagni, P., Balzola, A., Monteverdi A.M., *L'opera d'arte del futuro. Alle origini della multimedialità*, goWare, Firenze, 2017.
- Wolf M., *The Entertainment Economy: How Mega-Media Forces Are Transforming Our Lives*, Three Rivers Press, New York, 2010.
- Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma, 2019.

Autorə

Aurosa Alison, PhD è attualmente Docente a contratto in *Landscape Aesthetics* al Politecnico di Milano e in *Digital Aesthetics* al Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II. Dal 2022 collabora come cultore della materia con la cattedra di Estetica dell'Università di Salerno. I suoi interessi di ricerca si sviluppano attraverso l'analisi estetica delle diverse forme dell'abitare a partire dall'architettura, il design, le atmosfere e i gender studies.

Roberta Angari è Professore a contratto presso il Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale dell'Università della Campania "Luigi Vanvitelli". Ha conseguito il dottorato di ricerca in Architettura, Città e Design – Curriculum Scienze del Design, presso l'Università IUAV di Venezia. Si occupa di visualizzazione dei dati, digital design e archivi digitali.

Daniele Battista è dottore di ricerca in "Social Theory, Digital Innovation and Public Policies". I suoi principali interessi di ricerca ruotano attorno alla teoria dei media, con un focus specifico sul rapporto tra social network e comunicazione politica.

Jacopo Bonat è dottorando in Ingegneria Civile-Ambientale e Architettura presso l'Università di Trieste. Cultore della Materia presso l'Università di Udine in Composizione Architettonica e Urbana – Paesaggio, ricopre il ruolo di collaboratore alla didattica nei corsi di progettazione architettonica. Svolge la professione di architetto libero professionista.

Marianna Carbone è docente di prima fascia di Disegno per la progettazione presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. È una costumista teatrale. Le sue attività di ricerca riguardano il costume per lo spettacolo, lo studio di modelli grafici in grado di supportare la progettazione e la creazione di costumi per produzioni multimediali e l'interazione tra attori e spettatori offerte dalle nuove tecnologie. Tra le sue pubblicazioni: *Costumi, 10 lezioni di progettazione* (2019, con Z. de Vincentiis).

Ivo Caruso è Ricercatore presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II. È stato docente alla Sapienza Università di Roma, Università di Camerino e Politecnico di Bari. È stato redattore delle riviste "Design for Made in Italy", "DIID" e "SI-Southern Identity", per la Grande Enciclopedia Treccani e per ADI Design Index.

Giorgio Cipolletta è Professore a contratto presso il Dipartimento di Scienze politiche, della Comunicazione e delle Relazioni internazionali dell'Università di Ma-

cerata, dove tiene il corso di Fotografia e tecnologie visuali. Collabora con diverse riviste nazionali e internazionali. Il suo primo libro è *Passages metrocorporei. Per un'estetica della transizione* (2014).

Carlo Comanducci insegna storia e teoria del cinema alla Vistula University a Varsavia e per il Centro Studi sulla Teoria e l'Analisi Cinematografiche (CITACINE) a Città del Messico. Ha conseguito un dottorato di ricerca in Teoria del Cinema all'Università di Birmingham. Tra le sue pubblicazioni: *Spectatorship and Film Theory: The Wayward Spectator* (2018).

Maria Benedetta Curi è Assegnista di ricerca in Estetica presso l'Istituto Universitario Sophia di Loppiano, dove tiene i corsi di Lineamenti di Ontologia Trinitaria, Filosofia e Arte, Introduzione all'arte teatrale. Collabora con l'Istituto Teologico Marchigiano di Ancona e con l'Istituto di Spiritualità Santa Teresa di Gesù Bambino di Pisa. In ambito artistico, da alcuni anni lavora come Performer DJ. Tra le sue pubblicazioni: *Pensare dall'unità. Franz Rosenzweig e Klaus Hemmerle* (2017).

Linda De Feo è Ricercatrice di Sociologia dei processi culturali e comunicativi all'Università di Napoli Federico II, dove insegna Sociologia dell'immaginario e Sociologia della narrazione presso il Dipartimento di Scienze Sociali. Tra le sue pubblicazioni: *Per un'ermeneutica del cyberspace. Lineamenti storico-filosofici* (2013); *Il raggio verde: una metafora del confine. Riflessioni erratiche e interpretazioni sociologiche* (2017).

Matilde De Feo è filmmaker e operatrice culturale. È laureata in regia ed è diplomata all'Accademia d'Arte Drammatica del Teatro Bellini di Napoli. Dal 2003 è titolare del progetto *mald'è* che mette in relazione le arti visive a quelle sceniche. Insegna Progettazione Multimediale come docente di prima fascia presso l'Accademia delle Belle Arti di Reggio Calabria.

Francesco Dell'Aglio è Professore a contratto di Disegno Industriale presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II, dove insegna Design per la Percezione, nonché docente di UI e UX design presso la Apple Developer Academy dello stesso ateneo. La sua attività progettuale e di ricerca critica si basa principalmente sul valore socio-antropologico e filosofico della cultura del progetto.

Federica De Stasio si occupa di video editing, animazione digitale e graphic design. Attualmente è responsabile del reparto di video editing della Holding PSB. È laureata all'Accademia di Belle Arti di Napoli in Graphic design multimediale e in Linguaggi Multimediali e Informatica Umanistica all'Università di Napoli "L'Orientale", master IED in animazione, diploma di Animatore presso la Scuola di Comix.

Elisabetta Di Minico è Ricercatrice postdottorale UNA4CAREER presso l'Università Complutense di Madrid. Ph.D. in Storia Contemporanea presso l'Università di Barcellona, insegna Storia del fumetto presso l'Università IULM di Milano. Fa parte del gruppo di ricerca HISTOPIA. Tra le sue pubblicazioni, *Il futuro in bilico* (2018).

Adolfo Fattori è PhD in Sociologia e Ricerca sociale. È docente a contratto di Fenomenologia dei media presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Fa parte del Consiglio scientifico dell'Italian Institute for the Future. Tra le sue pubblicazioni: *L'immaginazione tecnologica* (1980), *Memorie dal futuro* (2004).

Lorenzo Fattori è Ricercatore in Organizzazione aziendale presso l'Università della Valle d'Aosta. Si occupa di trasformazioni tecnologiche nell'ambito dei processi e assetti organizzativi. Ha pubblicato la monografia *Motori e miti della modernità* (2021); collabora con riviste accademiche e scientifiche.

Marco Favaro è Program Manager all'University of Europe for Applied Sciences a Berlino. È Dottore di ricerca in studi culturali e scienze umane alla Otto-Friedrich-Universität Bamberg, in cotutela con l'Università degli Studi di Verona. Tra le sue pubblicazioni: *La Maschera dell'Antieroe* (2022).

Federica Fetz è diplomata in Didattica dell'Arte e lavora in ambito artistico dal 2016. È stata educatrice presso il dipartimento didattico del Museo Madre e collabora con l'Accademia di Belle Arti di Napoli. I suoi interessi artistici e personali partono dalla fotografia sperimentale fino a sistemi di relazioni fra opere, persone e luoghi, anche attraverso il linguaggio performativo.

Elia Fiorenza è Assegnista di ricerca e docente a contratto presso l'Università della Calabria, nonché Professore incaricato della Cattedra di Iconografia Cristiana presso l'Istituto Teologico Cosentino "Redemptoris Custos" di Rende (CS) affiliato alla Pontificia Facoltà Teologica dell'Italia Meridionale. Si occupa di discipline artistiche attraverso gli strumenti metodologici.

Giuseppe Gaeta è Professore ordinario di Antropologia Culturale presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Ha insegnato all'Accademia di Belle Arti di Brera – Milano, di Catania e di Napoli dove ha tenuto i corsi di Antropologia Culturale, Antropologia delle Società Complesse, Antropologia Visuale, Culture digitali. Dall'ottobre 2014 all'ottobre 2020 è stato Direttore per due mandati consecutivi dell'Accademia di Belle Arti di Napoli.

Carla Langella è Professoressa associata di Disegno Industriale presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II, dove insegna User Experience Design e Disegno Industriale. Dal 2006 ha fondato e coordina l'Hy-

brid Design Lab, laboratorio di progetto e ricerca dedicato alle relazioni mutuali tra design e bioscienze.

Marcello Mastrocola è arista e performer, laureato in Design della Comunicazione all'Accademia di Belle Arti di Napoli e in Scienze sociali, politiche e cognitive all'Università di Siena.

Gabriele Pontillo è Ricercatore presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze sui temi della sostenibilità e del Made in Italy. Product Designer, ha conseguito il dottorato di ricerca in Ambiente, Design e Innovazione presso l'Università della Campania "Luigi Vanvitelli". Si occupa di design parametrico, design medicale e advanced manufacturing.

Giulia Scalera, Designer e Phd in Design e Innovazione, è docente di prima fascia presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Dal 2009 svolge attività di ricerca nell'ambito della cultura del progetto, indagando le influenze delle tecnologie digitali nei processi progettuali e produttivi dell'industria del design e della moda. Dal 2016 è cofounder dello studio di comunicazione visiva Pluff design.

Igor Scognamiglio è Professore a contratto presso l'Università di Napoli Suor Orsola Benincasa. È stato in precedenza assegnista e borsista sulla didattica multimediale e sulle relazioni sociali negli ambienti digitali. Partecipa a un progetto di rilevanza internazionale del CNR e a un progetto di ricerca dell'Università di Napoli "L'Orientale".

Luigi Maria Sicca è Professore ordinario di Organizzazione aziendale all'Università di Napoli Federico II, nonché Coordinatore del Ph.D. in Law and Organizational Studies for People with Disability della Scuola Superiore Meridionale. È direttore scientifico di puntOorg International Research Network.

Vincenzo Valentino Susca insegna Sociologia dell'immaginario e Mediologia all'Università Paul-Valéry di Montpellier. Membro del laboratorio di ricerca LEIRIS e visiting professor presso diverse università, tra le sue pubblicazioni: *Transpolitica* (2008, con D. de Kerckhove), *Un oscuro riflettere* (2020, con C. Attimonelli), *Tecnomagia* (2022). È autore, con Alain Béhar, della pièce teatrale *Angelus Novissimus*.

Chiara Tortora si occupa di moda, costume e fotografia. Ha lavorato per alcuni anni in un'agenzia di comunicazione e come freelance. È laureata in Fashion Design e in Design della comunicazione/Multimedia all'Accademie di Belle Arti di Napoli.

Enrico Viceconte è Ingegnere dell'Automazione e docente di Management, associato CNR – ISMED. È stato docente a contratto presso i Dipartimenti di Architettura dell'Università della Campania e dell'Università di Napoli Federico II,

nonché direttore dei programmi della Business School Stoà, Istituto di Studi per la Direzione e Gestione d'Impresa.

Matteo Zambon è Architetto firmatario di opere pubbliche e dottorando in Ingegneria Civile-Ambientale e Architettura presso l'Università di Trieste. Cultore della Materia presso l'Università di Udine in Composizione Architettonica e Urbana – Paesaggio, ricopre il ruolo di research assistant nel gruppo di ricerca “N_U – Oltre il diagramma: dispositivi spaziali, architetture e infrastrutture reattive nel binomio città/paesaggio” con il professor Piotr Barbarewicz.

FUTURI n. 19

Rivista italiana di futures studies
Anno IX / Maggio 2023
Semestrale
ISSN 2284-0923
www.futurimagazine.it

Direttore:

Roberto Paura

Comitato editoriale:

Adriano Cozzolino
Alessandro Mazzi
Carmen Papaleo
Daniela Porpiglia
Luigi Somma

Comitato scientifico:

Carolina Facioni (coordinatrice)
Antonio Camorrino
Riccardo Campa
Fabio Corbisiero
Piero Dominici
Adolfo Fattori
Gabriele Giacomini
Jennifer Gidley
Vincenza Pellegrino
Roberto Poli
Elisabetta Ruspini
Erik Stengler
Oleksandr Sharov
Donato Speroni
Giuseppe Zollo

Progetto grafico e impaginazione:

Chiara Manzillo

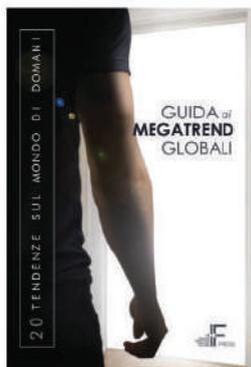
Cover:

Fabio Caiazzo

Italian Institute for the Future

Via Gabriele Jannelli, 390
80131 Napoli
www.instituteforthefuture.it
info@futureinstitute.it

FUTURE STARTER PACK **4 VOLUMI** **30€**



UN'OFFERTA ESCLUSIVA PER ORIENTARTI ALLO STUDIO DEI FUTURI
CON UNA SELEZIONE DELLE NOSTRE MIGLIORI PUBBLICAZIONI A UN

PREZZO SPECIALE!

ACQUISTA ORA SU INSTITUTEFORTHEFUTURE.IT/FUTURE-STARTER-PACK



ROBERTA ANGARI
DANIELE BATTISTA
JACOPO BONAT
IVO CARUSO
GIORGIO CIPOLLETTA
CARLO COMANDUCCI
MARIA BENEDETTA CURI
LINDA DE FEO
FRANCESCO DELL'AGLIO
FEDERICA DE STASIO
ELISABETTA DI MINICO
MARCO FAVARO
FEDERICA FETZ
ELIA FIORENZA
GIUSEPPE GAETA
CARLA LANGELLA
MARCELLO MASTROCOLA
GABRIELE PONTILLO
IGOR SCONGNAMIGLIO
VINCENZO VALENTINO SUSCA
CHIARA TORTORA
ENRICO VICECONTE
MATTEO ZAMBON

IT
ITALIAN
INSTITUTE
FOR THE
FUTURE
PRESS

WWW.INSTITUTEFORTHEFUTURE.IT



9 788899 790332