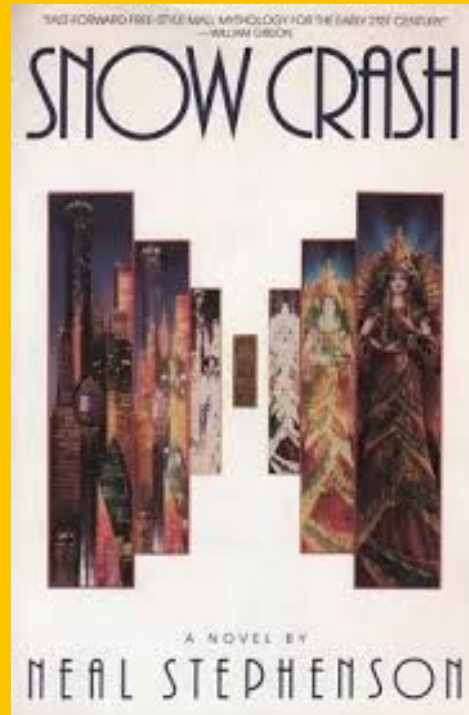




#virtuale

IL 28 OTTOBRE 2021 MARK ZUCKERBERG, UNO DEGLI IMPRENDITORI PIÙ INFLUENTI DELL'ERA DIGITALE, ANNUNCIA UN REBRANDING CHE HA L'INTENTO DI SEGNARE UNA SVOLTA EPOCALE: «THE FACEBOOK COMPANY IS NOW META».



SNOW CRASH È UN ROMANZO DI FANTASCIENZA DEL 1992 SCRITTO DALL'AMERICANO NEAL STEPHENSON. È UN'OPERA FONDAMENTALE DEI GENERI CYBERPUNK E POSTCYBERPUNK, NOTA PER LA SUA SATIRA E L'ESPLORAZIONE DI TEMI COME LA LINGUISTICA, L'INFORMATICA E LA MITOLOGIA SUMERA.

AMBIENTAZIONE E TRAMA

LA STORIA È AMBIENTATA IN UN FUTURO DISTOPICO IN CUI IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI È IN GRAN PARTE CROLLATO, LASCIANDO IL PAESE FRAMMENTATO IN CITTÀ-STATO CONTROLLATE DA CORPORAZIONI, CHIAMATE "ENTITÀ QUASI-NAZIONALI BASATE SU FRANCHISING" (FOQNE).

IL METAVERSO: TERMINE CONIATO DA STEPHENSON IN QUESTO ROMANZO, IL METAVERSO È UN MONDO DI REALTÀ VIRTUALE IN 3D DOVE GLI UTENTI INTERAGISCONO TRAMITE AVATAR.



LA REALTÀ VIRTUALE PROPRIAMENTE DETTA È UN DISPOSITIVO MEDIALE CHE, PER MEZZO DI VISORI (HEAD-MOUNTED DISPLAY) O SISTEMI DI PROIEZIONE (CAVE, ACRONIMO DI CAVE AUTOMATIC VIRTUAL ENVIRONMENT), AVVOLGE L'UTENTE ALL'INTERNO DI UN AMBIENTE A 360° IMMERSIVO E SPESSO INTERATTIVO.



JARON LANIER (1960-)

VIRTUALIS / POTENZA / ATTO



STA A INDICARE LA PROPRIETÀ DI QUALCOSA CHE HA LE RISORSE, «LE CARTE IN REGOLA» PER COSÌ DIRE, PER COMPIERSI IN QUALCOS'ALTRO: COSÌ, UN SEME È UN ALBERO IN POTENZA; UN ALBERO, A SUA VOLTA, È UNA CANOA IN POTENZA.





POSSIBILE ATTUALE

IL POSSIBILE È CIÒ CHE NON ESISTE (O NON ESISTE ANCORA), E IN QUANTO TALE SI OPPONE AL REALE.

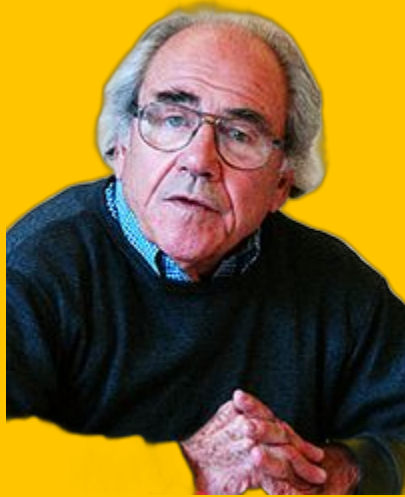
PERCIÒ, IL POSSIBILE STA AL REALE COME IL VIRTUALE – CHE È REALE – STA A CIÒ CHE SI CHIAMA «ATTUALE».

IL POSSIBILE È UNO SPECCHIO DIFETTIVO DELLA SUA CONTROPARTE REALE: NE HA TUTTE LE CARATTERISTICHE, FATTA ECCEZIONE PER LA SUA REALTÀ.

DELEUZE. (1925-1995)







SIMULAZIONE

REALTÀ EFFETTIVA» DEL MONDO IN CUI VIVIAMO SIA UNA «ILLUSIONE», TERMINE CHE ALLUDE ALLA POSITIVA INCOMPLETEZZA, AMBIGUITÀ E PARZIALE SEGRETEZZA DI CIÒ CHE CI CIRCONDA.

ALL'ILLUSIONE COSÌ INTESA SI OPPONE QUELLA CHE CHIAMO «SIMULAZIONE», CHE AL CONTRARIO RIMANDA A UNA REALTÀ PRODOTTA DALL'UOMO E CARATTERIZZATA DA UNA COMPIUTEZZA, UNA PERFEZIONE, UNA VISIBILITÀ TANTO TOTALI QUANTO INAUTENTICHE.

ALLA «REALTÀ» ARTEFATTA SI ASSEGNA L'ATTRIBUTO DI «VIRTUALE» /SIMULACRO (UN IMMAGINE CHE HA RECISO QUALSIASI RAPPORTO CON LA REALTÀ (IPER-REALE)

BAUDRILLARD (1929-2007)







TRAMITE LE TECNOLOGIE VIRTUALI NOI NON RAPPRESENTIAMO SOLTANTO IL MONDO, MA ANCHE E FORSE INNANZITUTTO NOI STESSI, NELLA FORMA DI AVATAR E IDENTITÀ – PER L'APPUNTO – VIRTUALI. QUALE PUÒ ESSERE L'IMPATTO DI QUESTE PRATICHE DI «VIRTUALIZZAZIONE DEL SÉ»?

PAUL VIRILIO (1932-2018)

**SPARIZIONE DELLE
CONDIZIONI DI POSSIBILITÀ
PER PERCEPIRE LA REALTÀ.**





COMMUNITY VIRTUALI, IN CUI GLI UTENTI POSSONO INCARNARE – ANCHE SIMULTANEAMENTE – GLI ALTER EGO PIÙ VARI, RENDANO LA NOZIONE DI IDENTITÀ TALMENTE FLUIDA E PLURALE DA RISCHIARE DI FARLA DEFLAGRARE.

SHERRY TURKLE (1948–)



OCCASIONE DI ADDESTRAMENTO

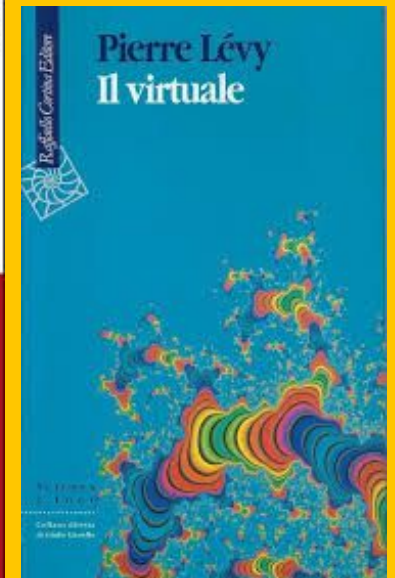


ATTRAVERSO LA METAFORA DELLA FIAMMA, LO STUDIO SOTTOLINEA LA PLASTICITÀ DEL CORPO E LA SUA CAPACITÀ DI RELAZIONARSI ALL'«IPERCORPO» COLLETTIVO POSTO IN ESSERE DALLE RETI VIRTUALI.



PIERRE LEVY (1956-)

INTELLIGENZA COLLETTIVA





HE INDICA LA CAPACITÀ DI CONNETTERE INTELLIGENZE INDIVIDUALI E COLLETTIVE TRAMITE RETI DIGITALI (INTERNET), CREANDO UNA SINERGIA DINAMICA CHE SUPERA L'INTELLIGENZA COLLETTIVA TRADIZIONALE. BASATA SULLO SCAMBIO RECIPROCO, VALORIZZA LE RETI DI CONOSCENZE PER AFFRONTARE LA COMPLESSITÀ, PERMETTENDO AL SINGOLO DI POTENZIARE LE PROPRIE COMPETENZE GRAZIE ALLA CONNESSIONE CON ALTRI, MANTENENDO LA PROPRIA IDENTITÀ.

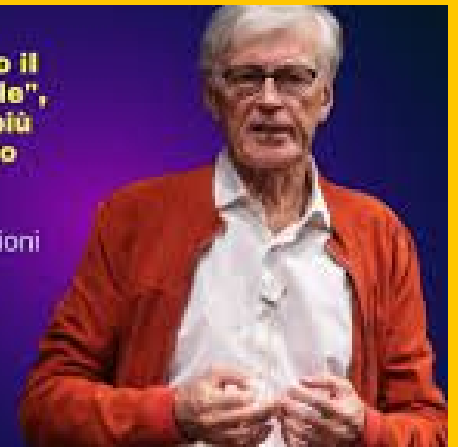
DERRICK DE KERCKHOVE,

INTELLIGENZA CONNETTIVA

“Questo è ciò che chiamo il nostro **"Inconscio digitale"**, perché contiene per lo più cose a cui non prestiamo attenzione o che non ricordiamo.

Per i pubblicitari, tali informazioni guidano la direzione e il contenuto del loro materiale promozionale. ”

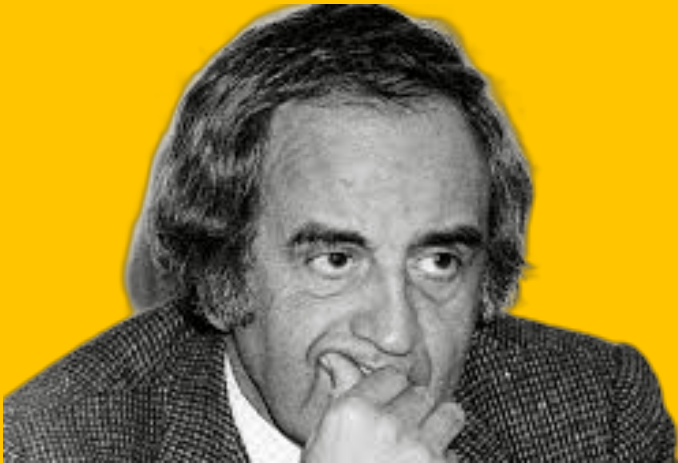
Derrick de Kerckhove





LA REALTÀ VIRTUALE NON È DI PER SÉ NÉ BUONA NÉ CATTIVA: È L'IMPIEGO CHE NE FACCIAMO, PIÚ CHE UNA SUA PRESUNTA NATURA APRIORISTICAMENTE DATA, A DETERMINARE IL SUO RAPPORTO CON LA REALTÀ E I SUOI EFFETTI SU DI ESSA E SU DI NOI.

TOMÁS MALDONADO (1922-2018)



il virtuale NON come un mondo separato o "finto", ma come un'estensione della realtà che può arricchire o distorcere la nostra esperienza del mondo

APPLICAZIONI PRATICHE DEL VIRTUALE

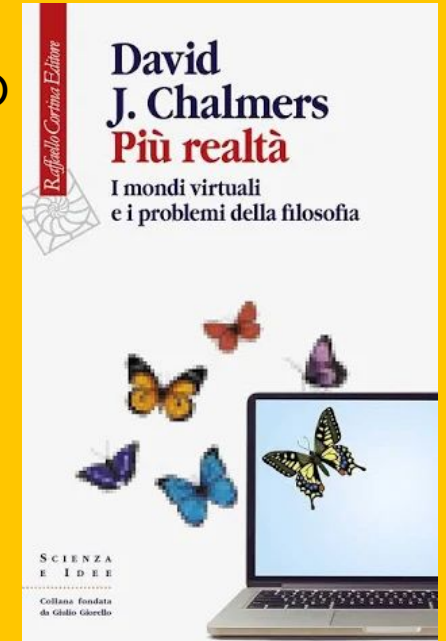


REALISMO VIRTUALE DEFINISCE IL
«DIGITALISMO VIRTUALE».

GLI OGGETTI VIRTUALI SIANO REALI IN QUANTO
DIGITALI. GLI OGGETTI VIRTUALI DUNQUE
ESISTONO PER DAVVERO, NELLA FOR-
MA DELLE STRUTTURE DI DATI, DEI PROCESSI
COMPUTAZIONALI CHE LI SOSTANZIANO.

ANCHE GLI OGGETTI PRESENTI IN UN
VIDEOGIOCO SARANNO OGGETTI DIGITALI. LA
«DIGITALITÀ», NON ESCLUDE, MA AL
CONTEMPO PRECEDE LA FINZIONALITÀ.

DAVID CHALMERS (1966-)

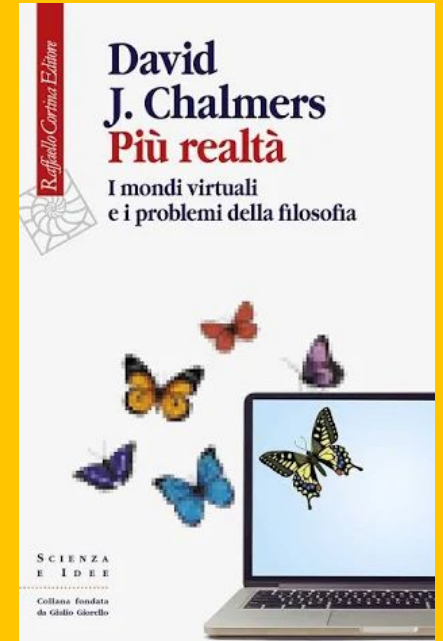


FINZIONE (FINZIONALISMO VIRTUALE)



REALE», NEL SENSO DI ESISTENTE IN FORMA MATERIALE, VA OPPOSTO A «IRREALE» PIÙ CHE A «FINZIONALE»; IL QUALE A SUA VOLTA CONTRASTA PIUTTOSTO CON «REFERENZIALE», CHE RIMANDA, CIOÈ, A QUALCOSA DI ALTRO DA SE STESSO.

JESPER JUUL (1948–2019)



FINZIONE (FINZIONALISMO VIRTUALE)



LA REALTÀ VIRTUALE HA UN SOSTRATO CHE ESISTE IN FORMA MATERIALE. QUESTO SOSTRATO, PERÒ, NON CORRISPONDE DIRETTAMENTE AGLI OGGETTI VIRTUALI: PIUTTOSTO, È UN SUPPORTO CHE CI CONSENTE DI IMMAGINARE I CORRISPONDENTI OGGETTI VIRTUALI. GLI OGGETTI VIRTUALI, DUNQUE, SONO QUALCOSA CHE – PUR NON ESSENDO REALE – NOI ACCETTIAMO DI IMMAGINARE COME TALE PER POTERE ENTRARE IN RELAZIONE CON LA FINZIONE PROPOSTA DA UNA DATA ESPERIENZA DI REALTÀ VIRTUALE.

NEIL MCDONNELL E NATHAN WILDMANN (1948-2019)

Per Kendall Walton (1939-), un'opera d'arte funziona come un gioco del "facciamo finta che": è un oggetto di scena che guida l'immaginazione. Il quadro, il romanzo o il film prescrivono cosa dobbiamo immaginare, proprio come un ceppo può "valere" un orso nel gioco dei bambini. Da queste regole nascono le verità finzionali, cioè cose vere dentro la finzione ma non nel mondo reale. Lo spettatore non è passivo: partecipa al gioco e prova quasi-emozioni, come paura o tristezza, che hanno senso dentro quel contesto.

WALT-FINZIONALISMO



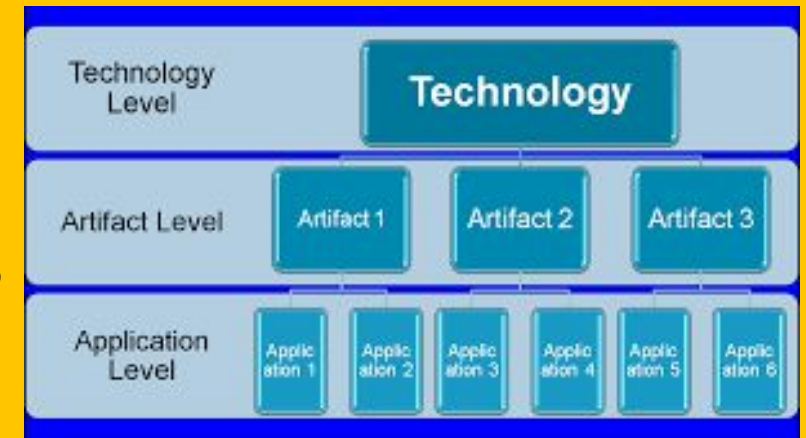
FUNZIONALISMO

«REALE» CIÒ CHE HA UN'ESISTENZA MATERIALE, E NEGA CHE GLI OGGETTI VIRTUALI POSSIEDANO QUESTO TIPO DI REALTÀ. ESSI PERÒ POSSIEDONO UNA REALTÀ «ISTITUZIONALE», CHE DERIVA CIOÈ DALLE FUNZIONI CHE SONO ATTRIBUITE LORO PER VIA SOCIALE. UNA MONETA VIRTUALE, PER ESEMPIO, PUÒ DIRSI IN QUESTO SENSO REALE: PUR NON AVENDO UN'ESISTENZA MATERIALE, FUNZIONA EFFETTIVAMENTE COME UNA BANCONOTA O COME UNA MONETA IN METALLO.

PHILIP BREY (1948-2019)

La tecnologia su tre livelli:

1. tecnologia (che cos'è e quali tratti "portanti" ha),
2. artefatti (che oggetti/procedure può generare),
3. applicazioni (come quegli oggetti verranno usati in contesti reali).

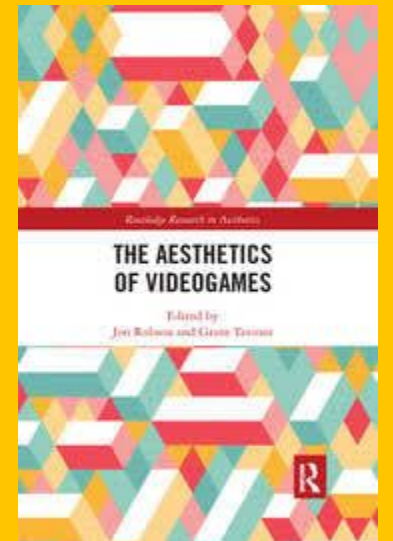
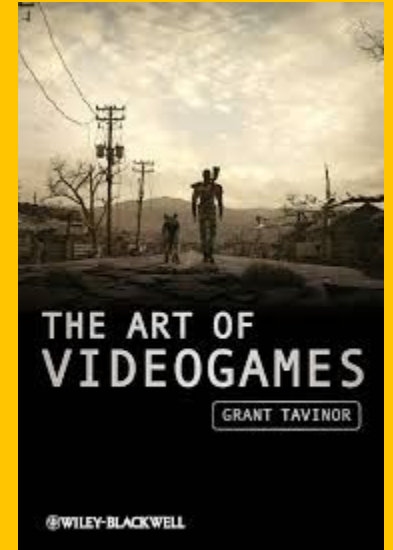




RIMEDIAZIONE

QUALCOSA (UN OGGETTO, UN PROCESSO) CHE NE CONSERVI L'EFFICACIA FUNZIONALE, REALIZZANDOLO PERÒ IN UNA FORMA CHE NON È QUELLA MATERIALE CONSUETA: PRECISAMENTE COME NEL CASO DEL BITCOIN. LA REALTÀ VIRTUALE, INFATTI, MANTIENE LA LOGICA CHE REGOLA LA NOSTRA PERCEZIONE E LE NOSTRE AZIONI NELL'AM- BIENTE NATURALE; ALLO STESSO TEMPO, PERÒ, LE REINCORNICIA ALL'INTERNO DI UN AMBIENTE GENERATO DA UN COMPUTER E COSTITUITO SOLTANTO DA IMMAGINI, PER QUANTO IMMERSIVE E INTERATTIVE. UNA RIMEDIAZIONE, DUNQUE, CHE AL CONTEM- PO RICALCA E TRASFORMA LE CONDIZIONI DELLA NOSTRA ESPERIENZA QUOTIDIANA.

GRANT TAVINOR (1973-2025)



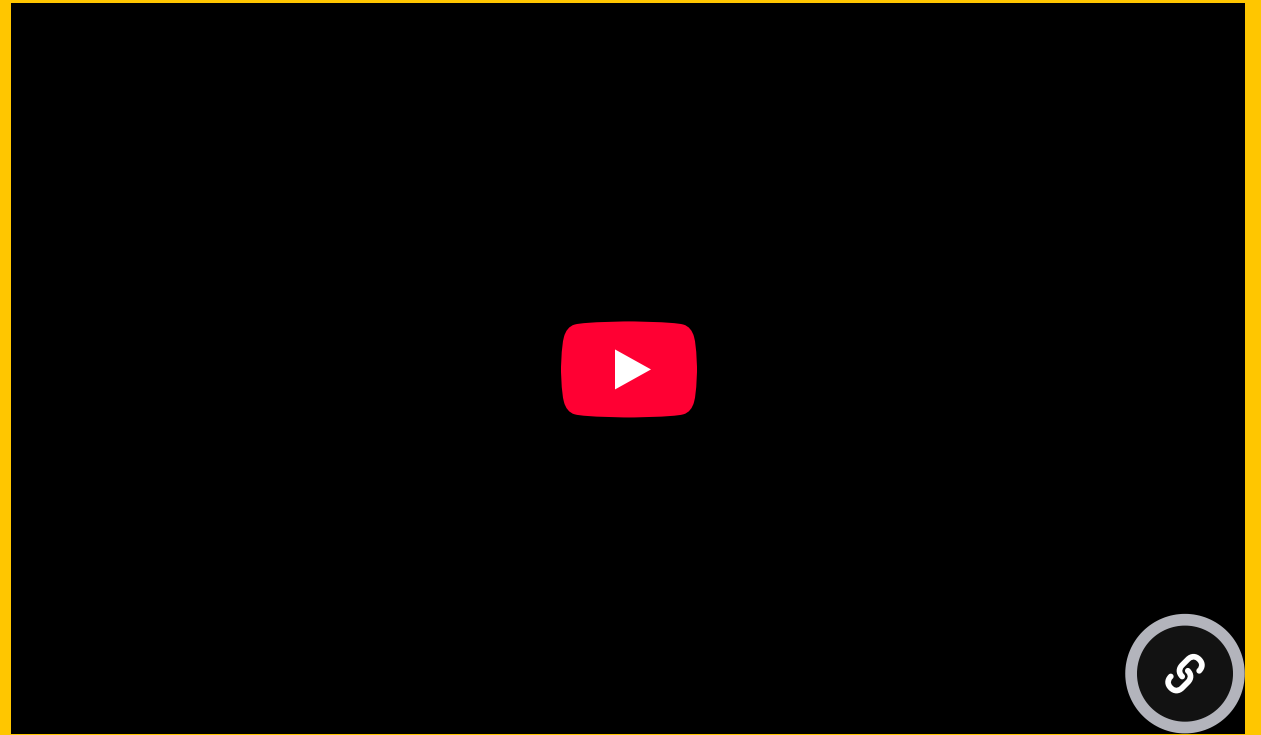
LA REALTÀ VIRTUALE, AL CONTRARIO, PROPONE OGGETTI CHE PUNTANO A VALERE IN SE STESSI: NON RAPPRESENTANO QUALCOSA, BENSÌ PONGONO QUEL QUALCOSA COME PRESENTE.



BEING THERE

IMMEDIATEZZA / ASSENZA DI CORNICE / IMMERSIVITÀ

EMBODIMENT DI UN CORPO (VIRTUALE)



«VIRTUALLY PRESENT, PHYSICALLY INVISIBLE».



Flesh, Mind and Spirit, Fondazione Prada e Iñárritu (2016)



Sueño Perro, Fondazione Prada e Iñárritu (2025-2025)

We couldn't verify the security of your connection.

Access to this content has been restricted. Contact your internet service provider for help.

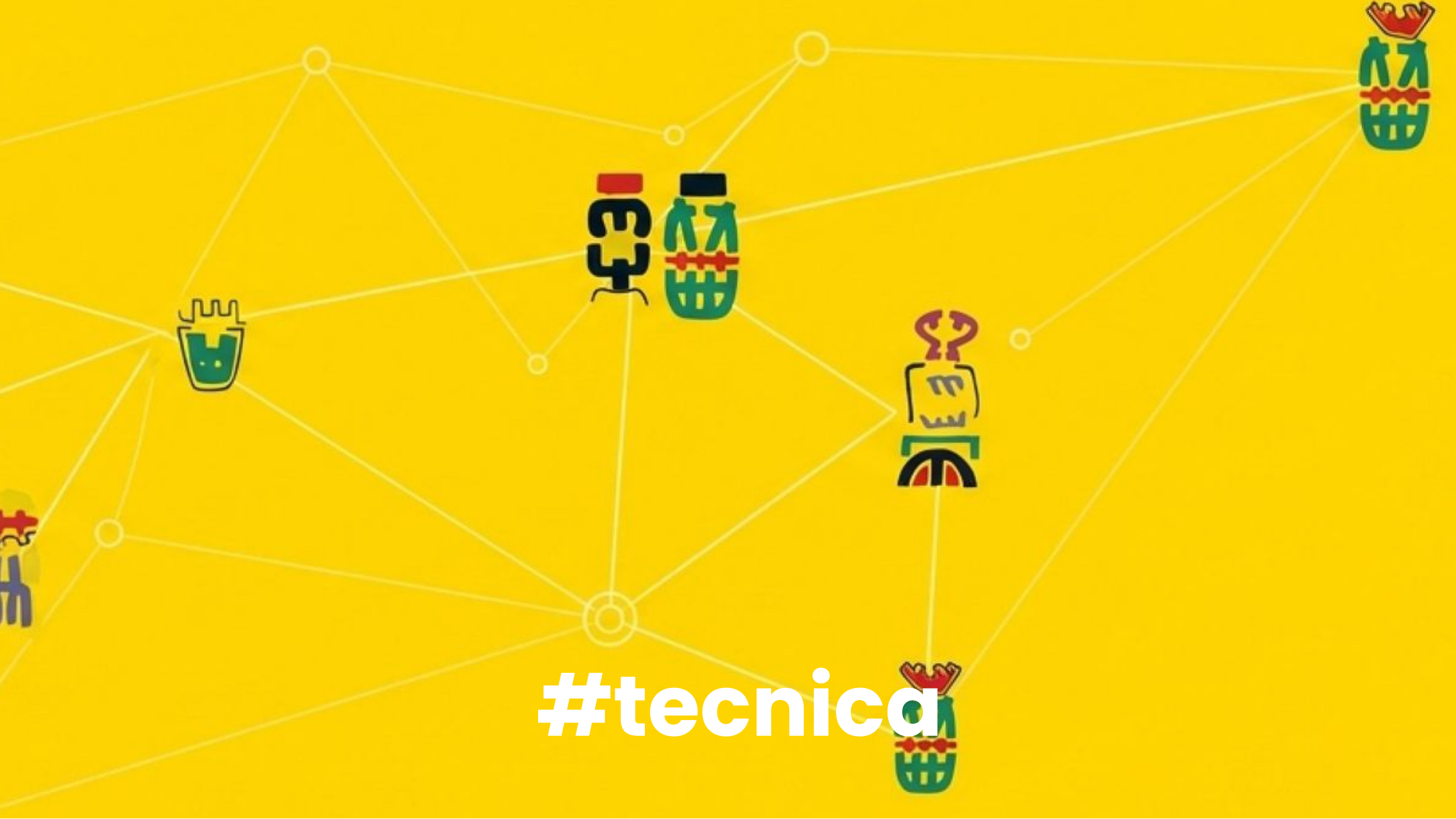


Sueño Perro, Fondazione Prada e Iñárritu (2025-2025)



IN CHE MODO POSSO ESSERE
ALL'INTERNO DELL'ESPERIENZA,
SE NON HO PIÙ UN CORPO?





#tecnicad

{ IDEA } VISUALIZATION

The sound of colors

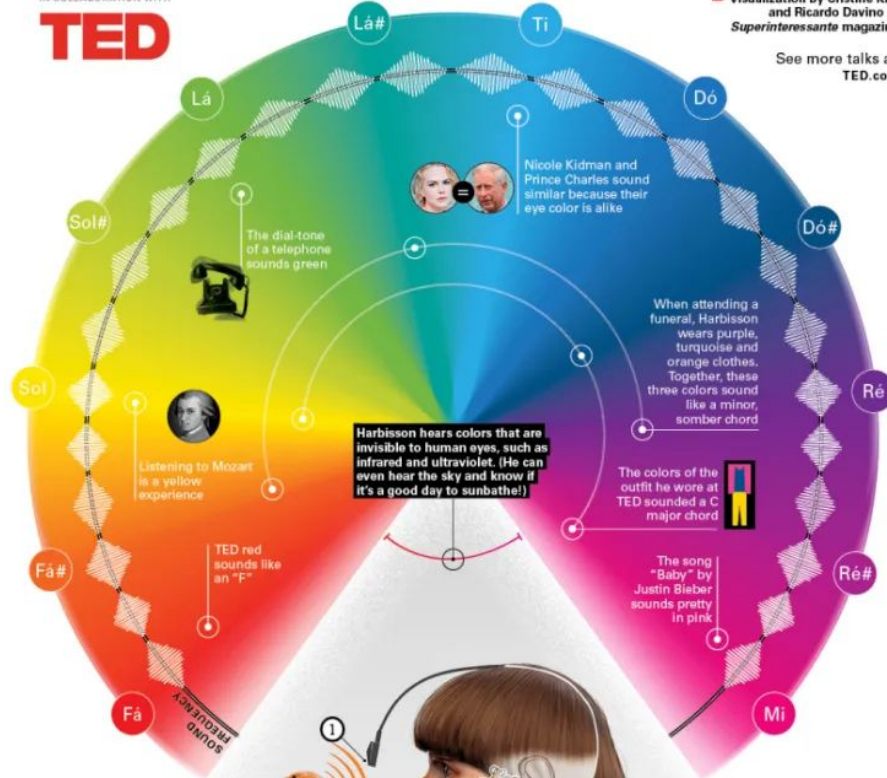
In his talk at TEDGlobal 2012, colorblind artist Neil Harbisson delighted the audience with his brightly colored outfit, his quirky personality, and his eyeborg — a device implanted in Harbisson's head that lets him hear a rainbow of color. Instead of seeing a world in grayscale, he can listen to the audible frequencies transmitted by the colors in faces, paintings, even the weather. Step inside the mind of Neil's symphony of color.

IN COLLABORATION WITH

TED

Visualization by Cristine Kist and Ricardo Davino of *Superinteressante* magazine

See more talks at:
TED.com



THE EYEBORG

Understand how the device implanted in Neil's head transforms color into sound.

1 A sensor detects the frequency of the color in front of Harbisson and transmits it through a chip installed on the back of his head.

2 The chip converts the colors into sound waves. Each color corresponds to a musical note.

3 These sound waves travel through the skull using bone conduction and arrive at Harbisson's auditory system.

Illustration by Pedro Henrique Ferreira



Neil Harbisson (1984)

Siamo allora di fronte a un nuovo orizzonte per la sensibilità umana destinata a ibridarsi sempre più con le tecnologie elettroniche?

Se la nostra sensibilità è ormai intrecciata a quella delle macchine, il nostro modo di fare arte può ancora prescindere dalla mediazione dei dispositivi tecnologici e digitali?

Qual è il ruolo della tecnica e delle tecniche artistiche nel processo creativo?



COSÌ UMANO COSÌ POST-UMANO

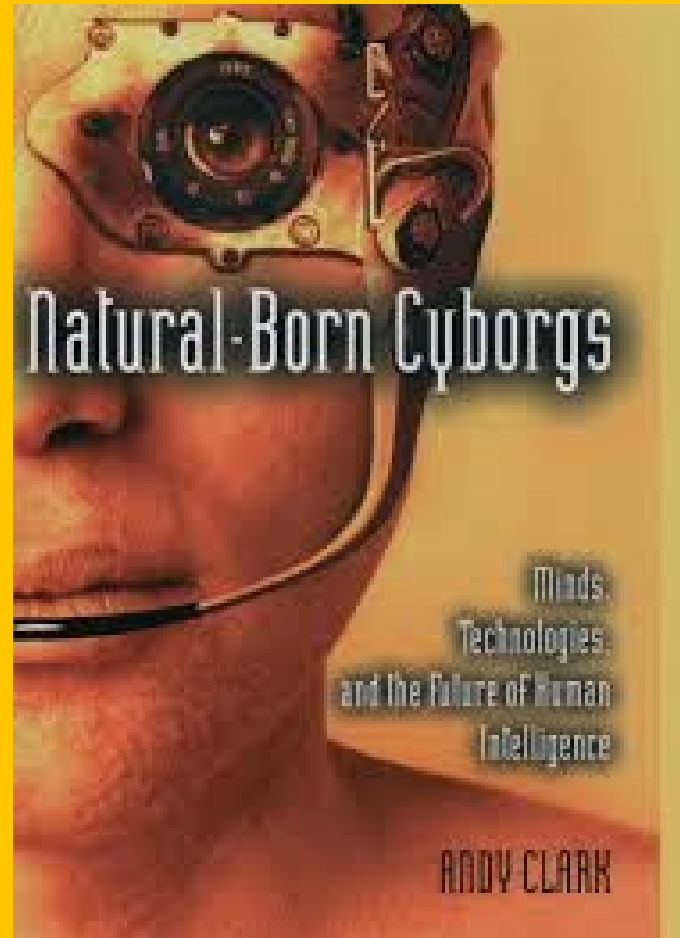




NATURAL-BORN CYBORGS

i processi cognitivi umani non siano confinati esclusivamente all'interno del cranio. Se uno strumento esterno, come un taccuino o uno smartphone, svolge lo stesso ruolo di una funzione biologica, esso dovrebbe essere considerato parte integrante della mente.

MENTE ESTESA



Andy Clark (1957-)

ESTERIORIZZAZIONE

La tecnica implica un processo di esteriorizzazione delle funzioni corporee che vengono proiettate dall'essere umano nell'ambiente.



André Leroi-Gourhan (1911-1986)

PROTESI - PROIEZIONE

Ogni strumento può allora essere compreso come la proiezione di un organo anatomico: gli oggetti tecnici non sono altro che organi extra-somatici cui abbiamo delegato funzioni o capacità e che risultano da una sorta di secrezione o di sconfinamento del corpo al di fuori dei suoi limiti organici



INTERIORIZZAZIONE

Il bastone estende il raggio d'azione e percezione di chi lo adopera, e al contempo non è più percepito per se stesso; esso smette cioè di essere un oggetto e, come è stato confermato anche da studi neuro- scientifici, è incorporato al pari di una zona di sensibilità.

Analogamente, per il musicista lo strumento diviene una seconda natura, è interiorizzato e diventa parte della sua esistenza incarnata.



EPITESI

ogni protesi implica anche un'epitesi come suo movimento inverso: nel momento in cui il bastone diventa l'estensione del mio braccio o la penna quella del mio dito, ecco che i miei organi si atteggianno e si modificano per adeguarsi alle loro funzioni, perciò essi possono essere concepiti a loro volta come un prolungamento verso l'interno di questi stessi strumenti, in quanto cioè a essi rispondono e si adattano



Vilém Flusser (1920-1991)

TECNICA DEL CORPO

ogni tecnica è primariamente una «tecnica del corpo, non solo attività come lo sport o la danza, ma anche operazioni fisiologiche come il sesso o l'allattamento sono solo apparentemente dei processi puramente «naturali».

Essi implicano la messa in gioco di un insieme di gesti e movimenti che devono essere appresi e costantemente allenati, oltre a presentare una notevole variabilità storica e intergenerazionale in quanto sono influenzati dai mutamenti culturali.



Marcel Mauss (1872-1950)

CORPO AUMENTATO

una protesi non è un
semplice
prolungamento del
corpo umano, bensì
il costituirsi stesso
di quel corpo in
quanto umano



Bernard Stiegler (1952-202)

Davvero la tecnologia è un puro strumento?

Oggetti tecnici e dispositivi, nel momento in cui ci impongono determinate condizioni di utilizzo, non implicano una specifica forma di rapporto con l'ambiente e con gli altri esseri?



METROPOLI - PASSAGES

la crescente
compenetrazione tra vita
quotidiana e apparati
tecnici, che caratterizzava
il contesto urbano della
metropoli, andava
determinando una radicale
trasformazione delle
funzioni dell'apparato
percettivo umano.



Walter Benjamin (1892-1940)

TRAINING SENSORIALE

che precisamente le tecnologie messe in campo dai nuovi media espressivi, in particolare dal cinema, forniscono all'essere umano la possibilità di un training sensoriale capace di allenare l'individuo moderno a far fronte ai continui stimoli e test percettivi e motori cui è sottoposto in maniera crescente, tanto nei luoghi di lavoro quanto in quelli di svago. Gli apparati tecnici offrono infatti un libero «spazio di gioco» in cui esercitare il sensorio umano, funzionando così da antidoto per gli choc ripetuti della vita moderna.



Walter Benjamin (1892-1940)

INTENSIFICAZIONE DELLA VITA NERVOSA

Lo stile di vita scandito
dalla catena di montaggio,
dal ticchettio dell'orologio,
da squilli del telefono,
scatti fotografici, annunci
radiofonici e rumori del
traffico, produceva,
un'«intensificazione della
vita nervosa»



Georg Simmel (1858-1918)

GESTELL (DISPOSITIVO- IMPOSIZIONE)

Nell'agire tecnico, l'essere umano guarda al mondo come potenzialmente sfruttabile, lo quantifica, in funzione dei suoi scopi, trattandolo come un oggetto, disponibile all'impiego e «pronto per l'uso». Questo gli impedisce di accedere all'essere delle cose, per definizione inoggettivabile, che rimane quindi nascosto o ignorato. La tecnica non è un insieme di strumenti: è una mentalità che trasforma tutto in risorsa da controllare e sfruttare. Il rischio è che questo diventi l'unico modo di vedere la realtà.



Martin Heidegger (1889-1956)

POST-FENOMENOLOGIA

intrecciandosi con i nostri gesti corporei e le nostre pratiche quotidiane, le tecnologie contribuiscono non solo a orientare i comportamenti ma anche a formare e rimodellare radicalmente la cognizione umana. Tra gli individui e gli strumenti tecnici non si dà un rapporto meramente strumentale, in cui il produttore gioca parte attiva e il prodotto un ruolo puramente passivo, ma piuttosto un rapporto di feedback o di contraccolpo reciproco, in quanto «noi diamo forma a degli oggetti che a loro volta ci informano»



Don Ihde (1934-2024),
Lambros Malafouris

POST-FENOMENOLOGIA

intrecciandosi con i nostri gesti corporei e le nostre pratiche quotidiane, le tecnologie contribuiscono non solo a orientare i comportamenti ma anche a formare e rimodellare radicalmente la cognizione umana. Tra gli individui e gli strumenti tecnici non si dà un rapporto meramente strumentale, in cui il produttore gioca parte attiva e il prodotto un ruolo puramente passivo, ma piuttosto un rapporto di feed-back o di contraccolpo reciproco, in quanto «noi diamo forma a degli oggetti che a loro volta ci informano»



Don Ihde (1934-2024),
Lambros Malafouris

Dove si colloca l'origine di questa divergenza profonda fra tecnica e cultura?

In che modo si articola il nostro rapporto estetico con il mondo a partire dall'agire tecnico?

E che ruolo ha la pratica creativa nel negoziare nuove forme di rapporto con la dimensione tecnica?

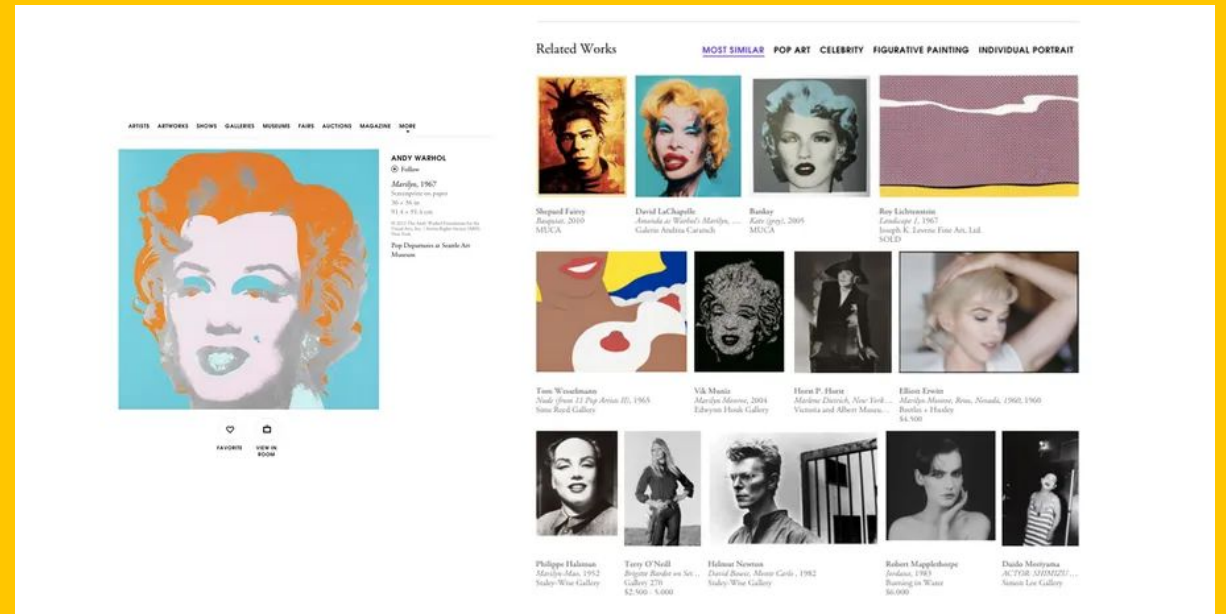


L'arte è, nel suo concreto farsi, tecnica, ma la tecnica è, nel suo compimento, arte» – in quanto cioè, nell'arte, tecnica e sensibilità, dimensione del fare e dimensione del sentire, fanno tutt'uno.



arte e tecnica

Applicato al database di Artsy, il motore consente allora di suggerire artisti e opere in relazione alle scelte dell'utente, mettendo in contatto i potenziali compratori con una moltitudine di opere altrimenti sconosciute, aggirando così quei meccanismi di selezione e critica messi in atto dalle istituzioni proprie del mondo dell'arte, quali gallerie e musei.



Che cosa accade però quando la produzione dell'opera non dipende solamente dalla tecnologia, ma viene a coincidere con l'oggetto tecnico stesso?



E, se anche attribuiamo un valore estetico a quelle forme d'espressione che fanno tutt'uno con la tecnica, possiamo ammettere un valore estetico della produzione tecnica stessa



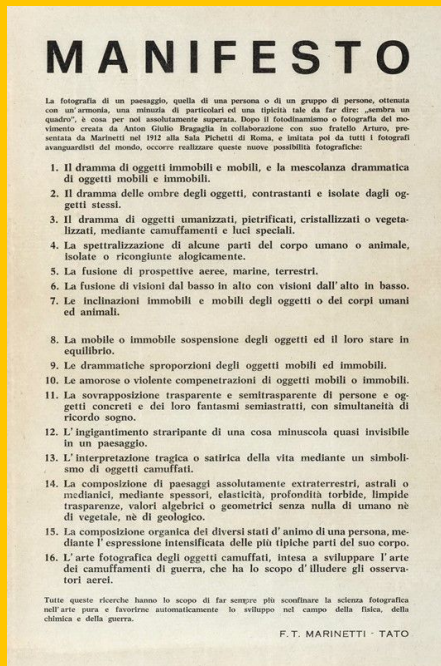
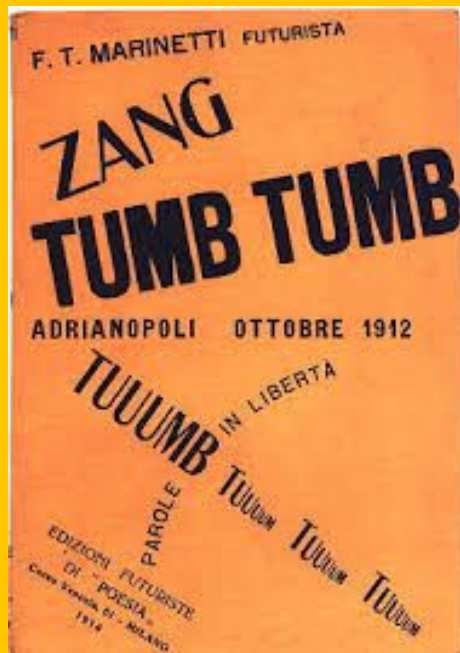


l'oggetto tecnico, preso nella sua gloria meccanica, si sostituisce al processo di creazione e diventa l'opera definitiva.

ready-made



Marcel Duchamp, Ruota di bicicletta (1913)



«Noi canteremo le grandi folle agitate dal lavoro, dal piacere o dalla sommossa: canteremo le maree multicolori e polifoniche delle rivoluzioni nelle capitali moderne; canteremo il vibrante fervore notturno degli arsenali e dei cantieri, incendiati da violente lune elettriche; le stazioni ingorde, divoratrici di serpi che fumano» (da Manifesto del Futurismo)

La vera bellezza, scaturisce dall'accelerazione della vita prodotta dal contatto ravvicinato con le macchine: la velocità, il movimento, il rombare del motore fanno dell'auto- mobile da corsa un oggetto estetico e la rendono più bella della Nike di Samotracia

futurismo



1876-1944

macchine cinetiche

Jean Tinguely (1925–1991)



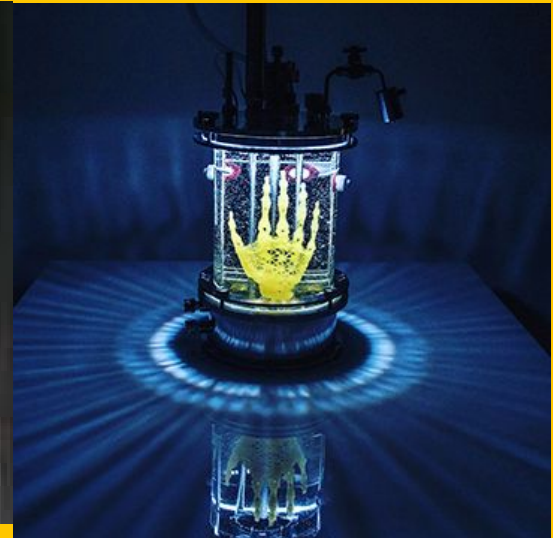
Nam June Paik (1932–2006)

video arte



bio arte

si applica l'ingegneria genetica e la biotecnologia al processo della creazione per generare artefatti organici, ibridi o trans-specifici.



Lo statuto di opere, possiamo riconoscere anche alla tecnica stessa un valore artistico?



Come dovremmo considerare quegli oggetti d'arte che sono al contempo degli utensili, chiamati cioè ad assolvere una funzione pratica?



Un vaso, ad esempio, è un artefatto che si trova a cavallo tra due mondi: pur se considerato secondo il suo valore estetico, esso si inserisce in una sfera di rapporti pratici che eccedono il perimetro dell'arte.

un oggetto tecnico nasce, da un lato, dal contatto sensibile con la sua disposizione interna, in grado di suscitare in chi lo contempla o lo impiega un piacere connesso con l'azione che questo suscita (la forma di una tenaglia suggerisce la sua manipolabilità, la campata di un ponte la sua resistenza al vento), dall'altro dalla sua inserzione nell'ambiente e dal modo in cui interagisce con esso in maniera processuale e dinamica (la locomotiva che imbocca un tunnel, il viadotto che attraversa una vallata)

tecno-estetica



processo di mediazione tra essere umano e ambiente tecnologizzato:
per accompagnare il processo di adattamento sensoriale dei nostri corpi alle tecnologie, dall'altro per tentare di ridisegnare il nostro rapporto con la tecnica.

Diviene allora possibile mettere in campo delle forme di resistenza al pensiero dominante, che tende a dissociare utente e macchina, per interrogare invece la radicale interdipendenza di essere umano e tecnica.



**meta-
operatività**

L'Ontologia del Virtuale: Logos, Estetica e Relazione

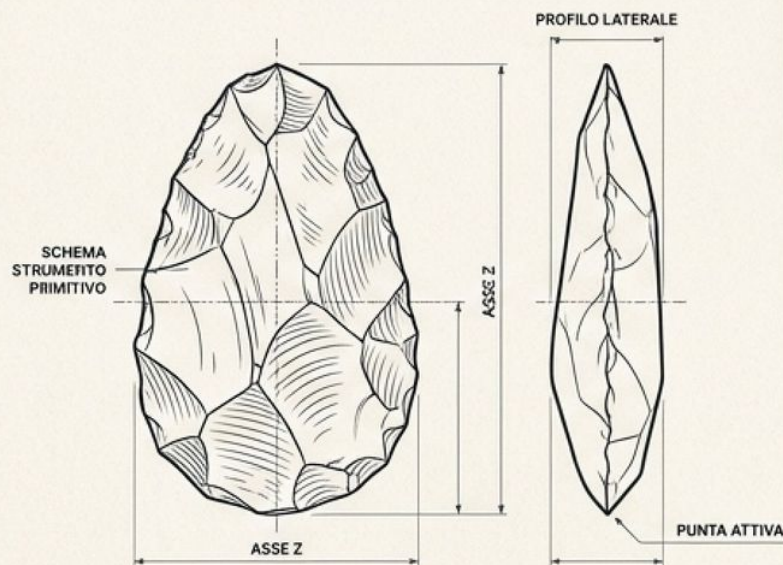
Come la tecnologia digitale sta riscrivendo
le strutture stesse della realtà.



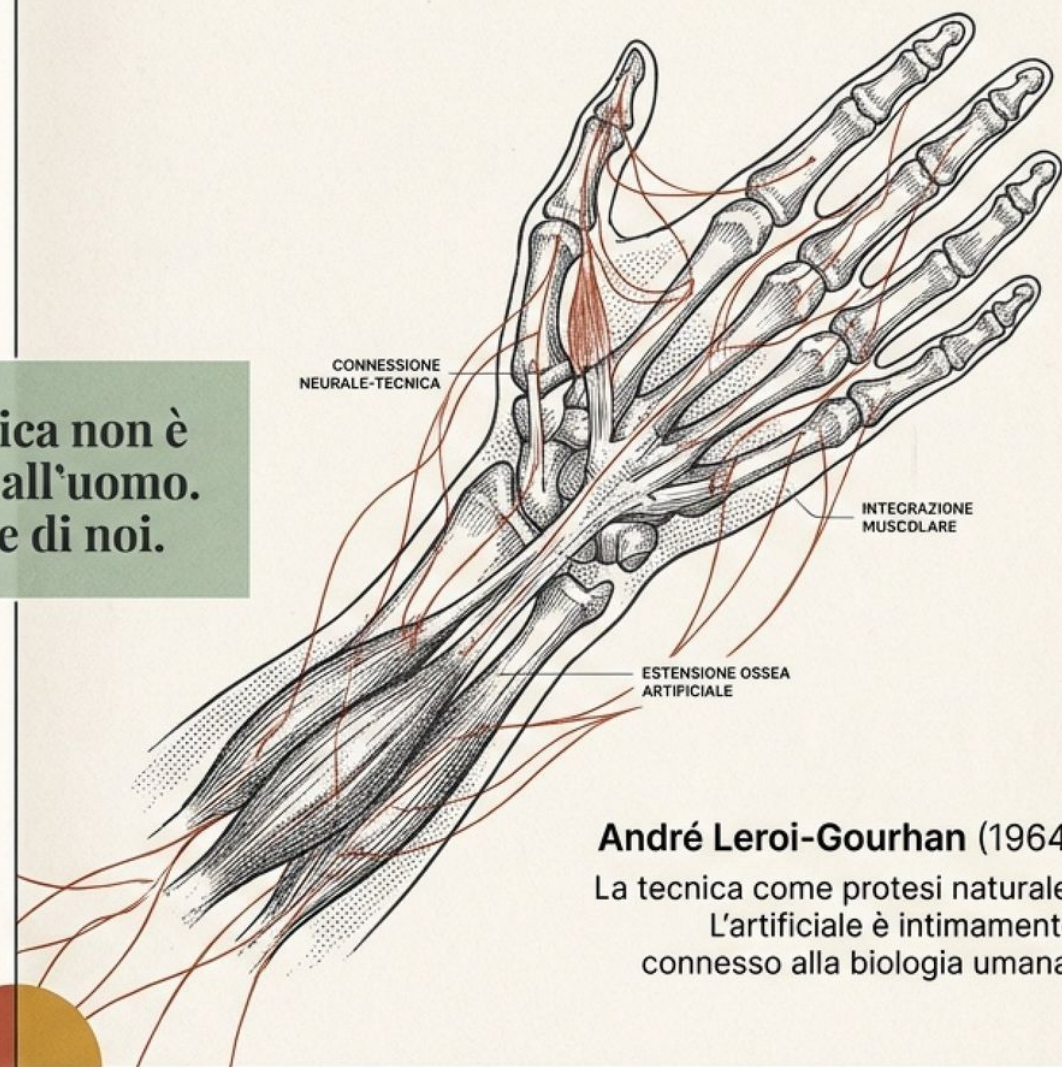
Oltre lo Strumento: La Tecnica come Natura Umana

Arnold Gehlen (1956)

La tecnica come suppleanza.
Strumenti nati per compensare
le nostre carenze fisiche naturali.



La tecnica non è
esterna all'uomo.
È parte di noi.



André Leroi-Gourhan (1964)

La tecnica come protesi naturale.
L'artificiale è intimamente
connesso alla biologia umana.

Dal Meccanico all'Elettrico: Il Collasso del Tempo

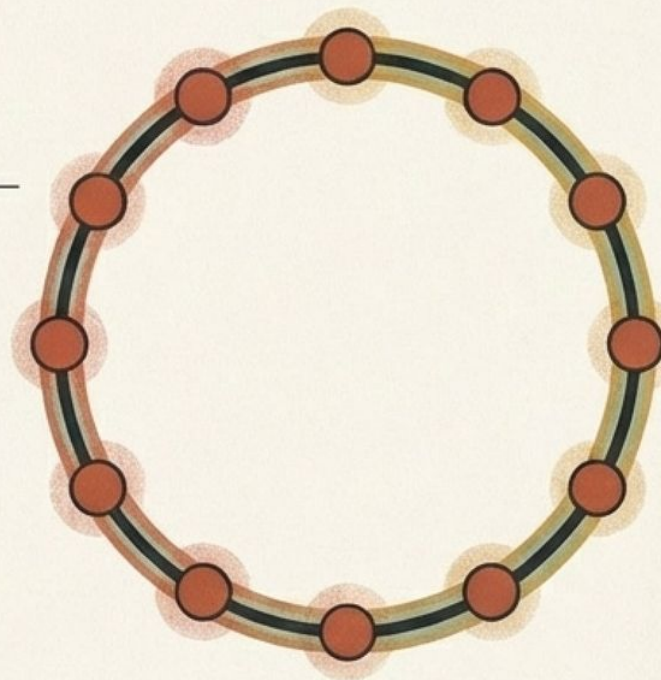
Era Meccanica

Causalità lineare.
Spazio temporale tra causa ed effetto.
Possibilità di interrompere l'azione.



Era Elettrica (Digitale)

Istantaneità.
Collasso della rigida causalità.
Nascita del Villaggio Globale.



L'assenza di tempo tra azione ed
effetto genera una responsabilità
globale senza precedenti.

Il Medium è l'Ambiente

Non usiamo i media; li indossiamo.
Non sono semplici canali di
trasmissione, ma veri e propri
**scenari di azione sociale e
strutture intersoggettive.**

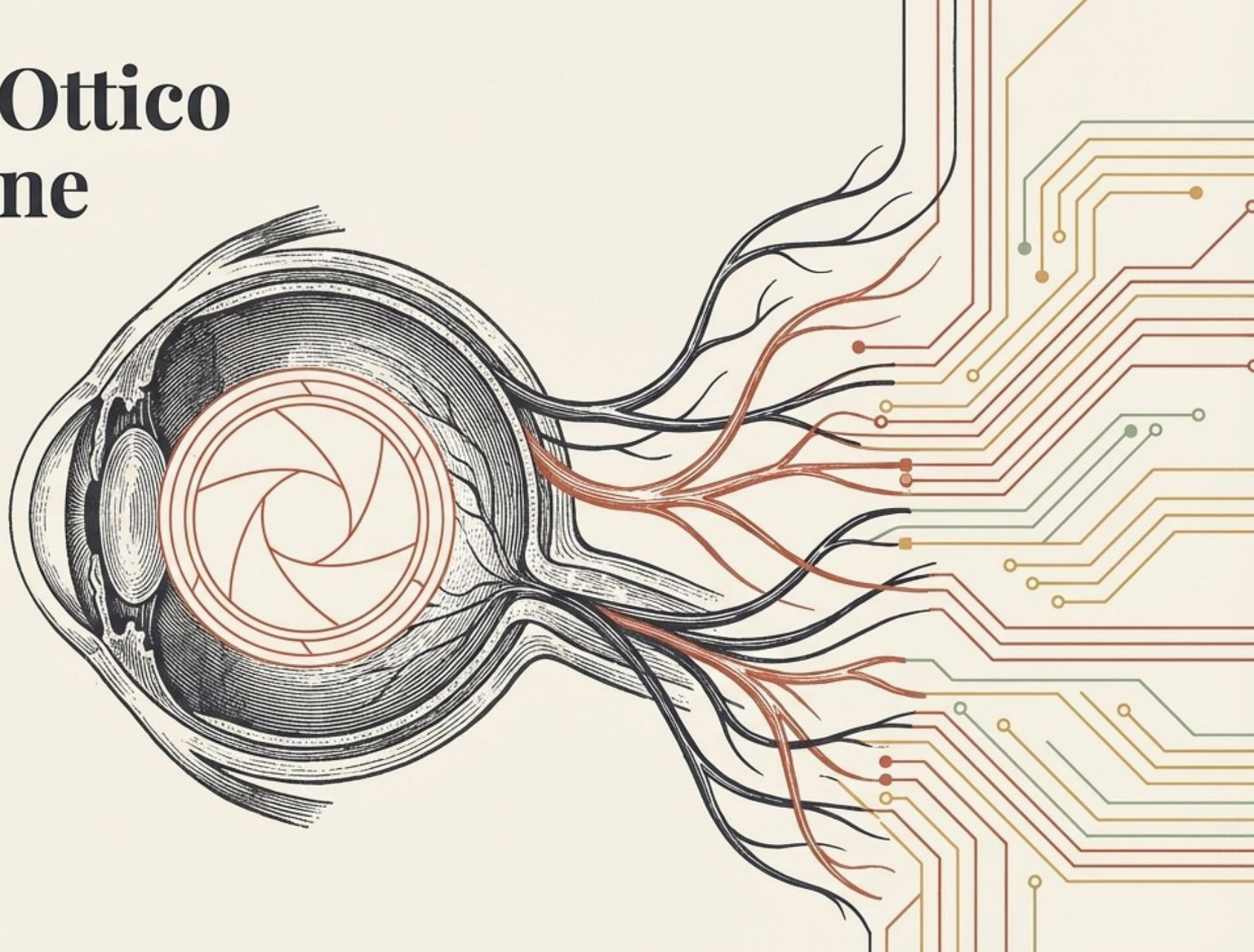
Dal latino Medium ("ciò che sta
nel mezzo"). Storicamente il
luogo del dibattito pubblico. Le
tecnologie digitali trasformano
di nuovo il mezzo in un luogo.



L'Inconscio Ottico e la Mutazione

"L'inconscio ottico."
— Walter Benjamin (1936)

La tecnologia altera le nostre abitudini corporee e percettive a livello primario. Come la cinepresa ha insegnato all'occhio a vedere il mondo per inquadrature, l'ambiente digitale riscrive la nostra cognizione.



Brainframes (Derrick de Kerckhove)

Il Rischio della Società Estetica

Lyotard: Il sapere ridotto a merce informatizzata, sostituendo il rapporto vitale tra maestro e allievo.

Debord: La Società dello Spettacolo. Un regime del desiderio guidato da immagini che ci rende masse passive.

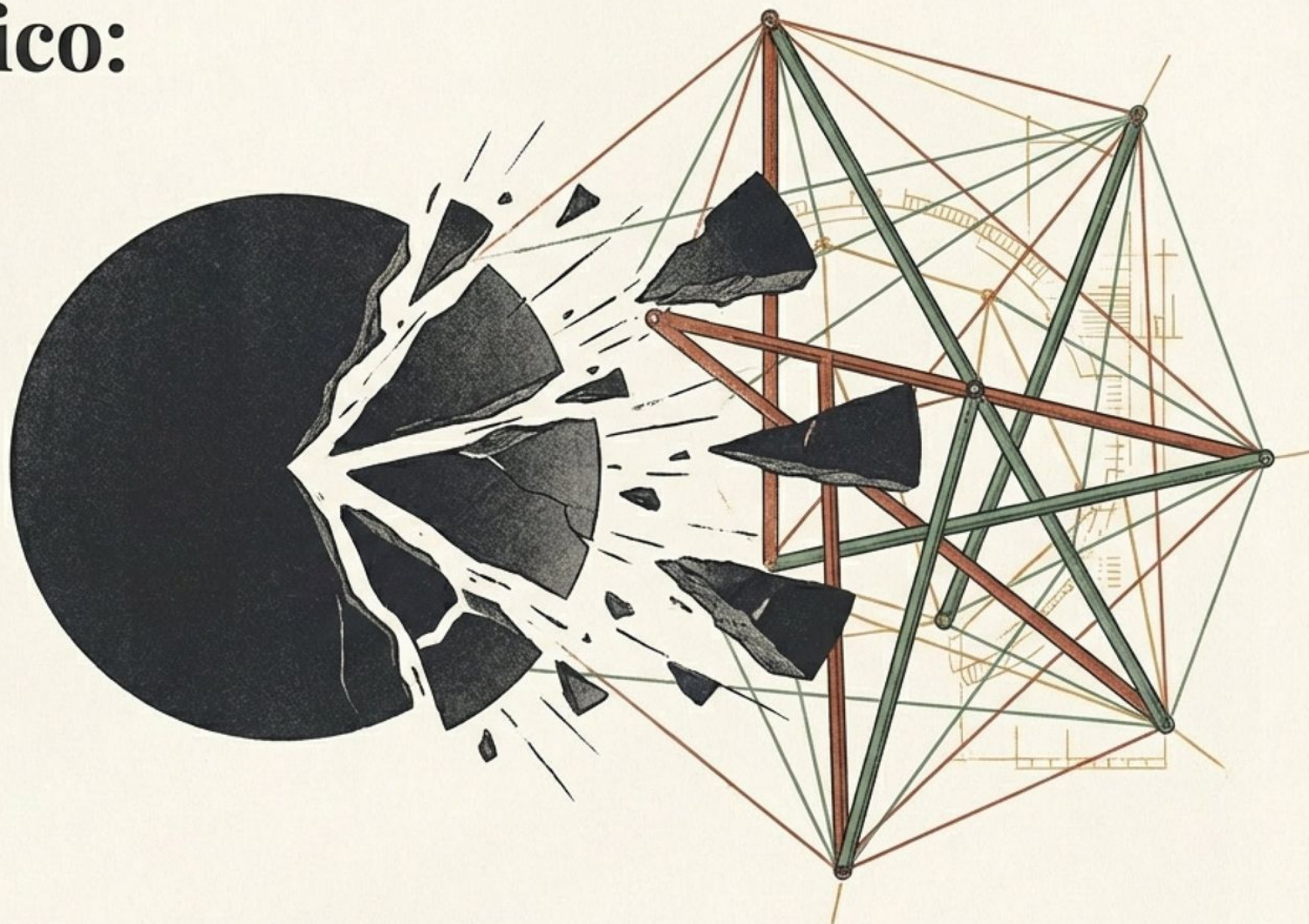
Consumiamo un “sentire già dato” che annulla il pensiero critico e inibisce il vero dialogo.



Un Salto Filosofico: Dalla Sostanza alla Relazione

La tradizione filosofica ci ha addestrati a pensare la Sostanza (l'oggetto chiuso in sé) come base della realtà.

Per comprendere il digitale, dobbiamo fare un salto concettuale: elevare la Relazione a struttura primaria ed essenziale dell'essere.



Oltre il Limite del Sistema

La Teoria dei Sistemi (von Bertalanffy, Morin) presuppone che i sistemi siano composti da unità base. Ma il limite è che **ogni unità è a sua volta un sistema infinito**.

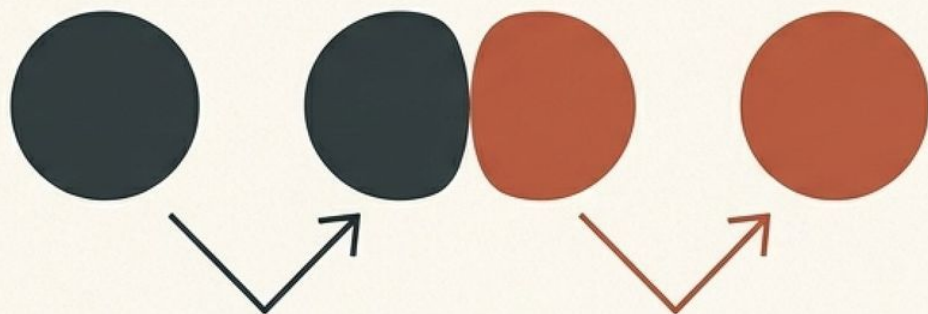
Non esistono mattoni fissi.
L'essere è un campo relazionale continuo, un processo di individuazione dove la relazione è simultanea agli elementi stessi.



Interazione vs. Interattività (Transazione)

Interazione

Entità preesistenti e isolate si incontrano.
La relazione è secondaria.



Interattività (Transazione)

Il sistema comune precede gli elementi.
La relazione istituisce e crea le entità stesse
(John Dewey).



Che cos'è l'Ambiente Virtuale?

Non è una finta copia della realtà.

È un ecosistema con due caratteristiche dominanti:

1. Tendenzialmente

▲ **Immersivo:** Non si distingue fenomenologicamente dalla 'realtà'.

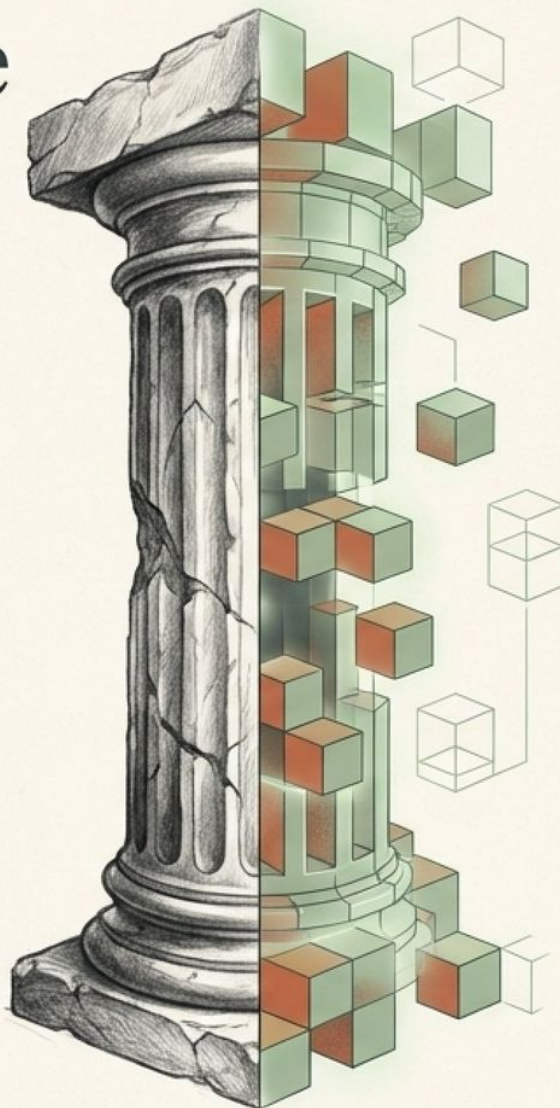
2. Costitutivamente

▲ **Interattivo:** Esiste e si evolve esclusivamente attraverso l'azione e l'incontro con l'utente.



Il Corpo-Immagine come Ibrido Ontologico

Il virtuale sfugge alla
dicotomia interno/esterno.
Non è puramente psichico,
né puramente fisico.



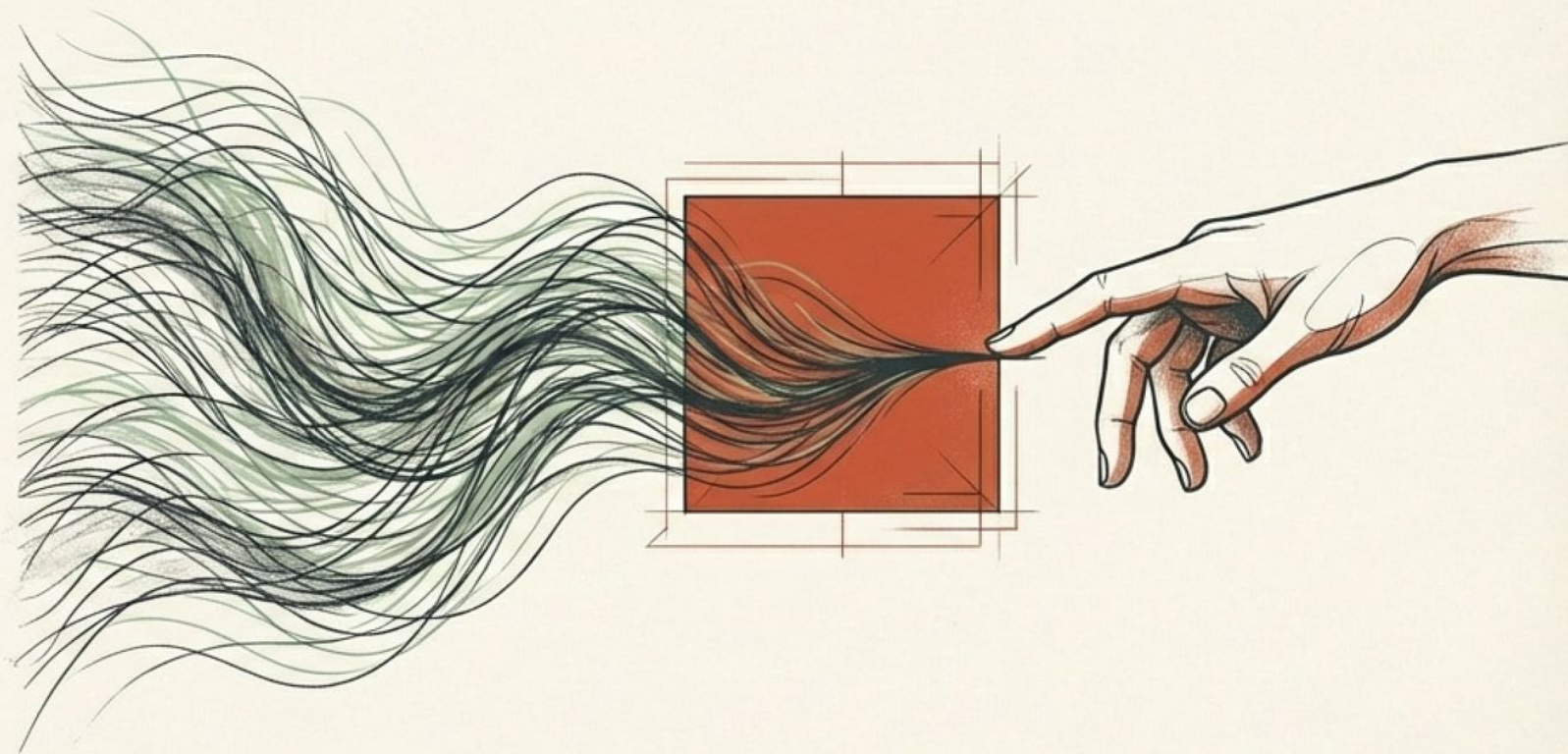
Ibrido Ontologico:

Una realtà intermedia,
simile alla struttura tangibile
ma onirica dei nostri sogni.
Un plesso inseparabile tra
percipiente e percepito.

Oggetti-Evento e l'Emergenza della Contingenza

Gli ambienti virtuali eludono la divisione tra 'cosa' ed 'evento'. Esistono come un complesso problematico, un campo processuale di forze.

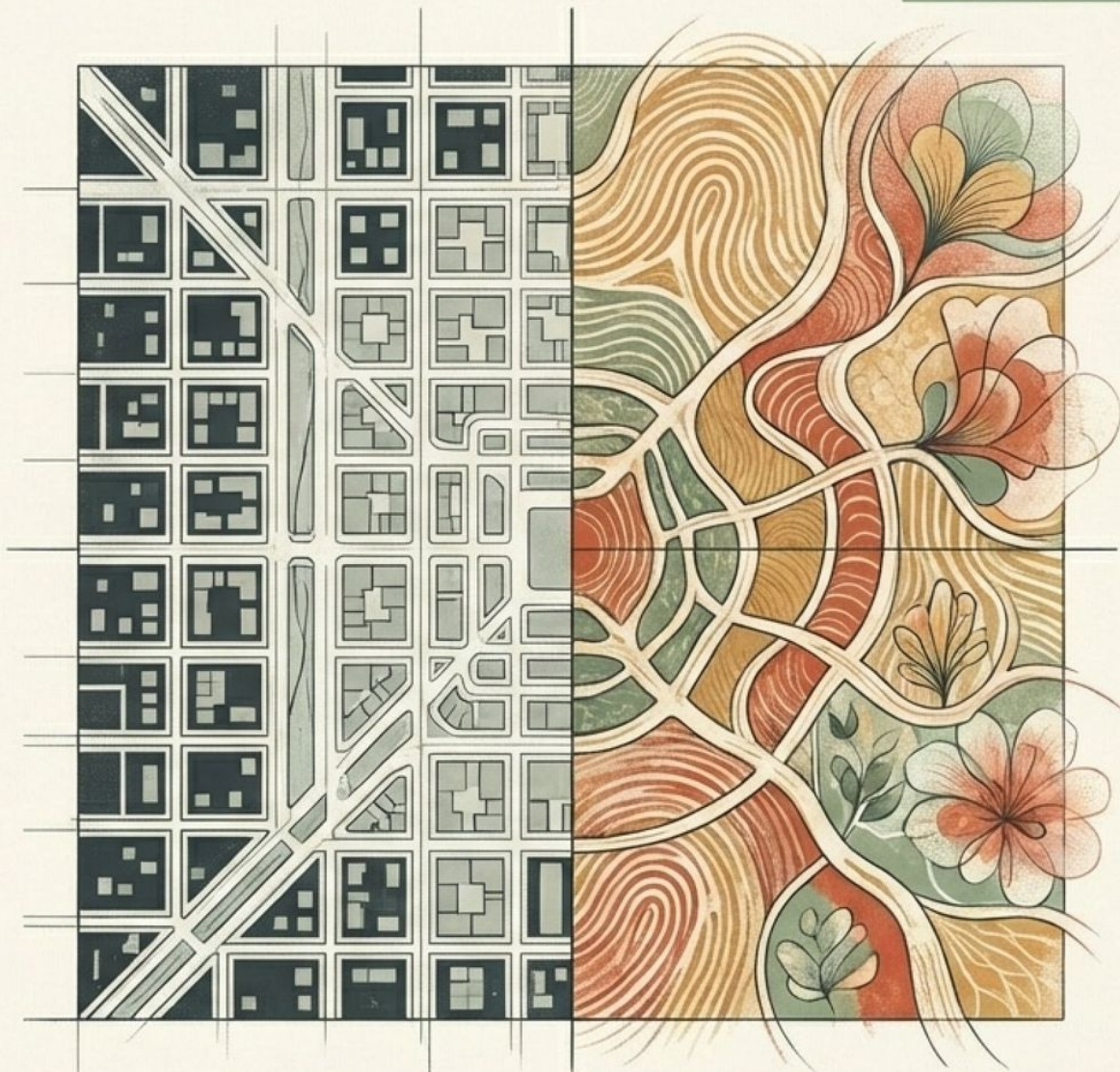
Richiedono la contingenza — la nostra libertà, azione e presenza — per attualizzarsi ed emergere in una forma concreta.



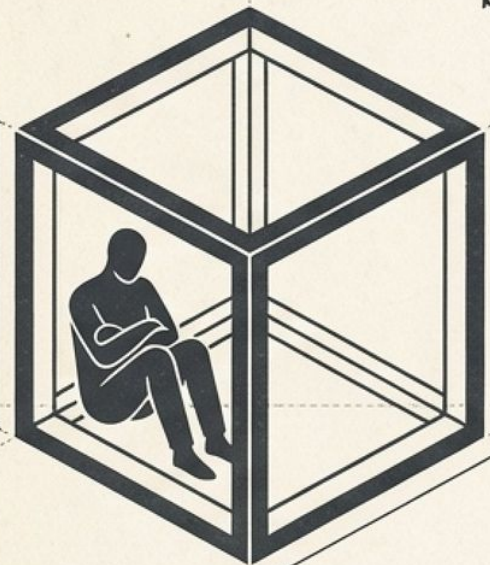
La Città Relazionale: Oltre la Smart City

Il rischio della 'Smart City' è ridurre l'ambiente urbano a fredda funzionalità tecnologica.

Dobbiamo riscoprire lo spazio come Chora — un luogo di narrazione e stratificazione culturale. L'infrastruttura deve espandere le relazioni vitali tra abitanti e suolo, non sostituirle.



Il Bivio del Virtuale: Simulazione o Creazione



Strada 1: Simulazione Passiva

Sfruttamento commerciale, alienazione pacifica. Usare la tecnologia per creare una copia confortevole e anestetizzata che ci rende schiavi.

Strada 2: Creazione Relazionale

Protagonismo e intelligenza collettiva. Entrare come attori per costruire nuove realtà, espandere l'educazione e moltiplicare il bene comune.



Educare alla **Relazione**

La tecnica è figlia della nostra ragione ed è fondamentalmente buona. La grande sfida dell'era virtuale non è tecnica, ma **umana**.

Dobbiamo imparare ad abitare profondamente l'interattività, non per fuggire dal mondo, ma per coltivare la persona e le sue relazioni.

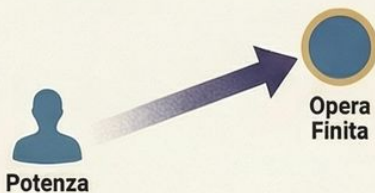


Creazione è Resistenza: Il Pensiero di Giorgio Agamben

Il filosofo Giorgio Agamben rovescia l'idea comune di creazione artistica, descrivendola come una lotta interna dove l'artista porta nell'opera la tensione con il proprio "poter non fare", esponendo la creazione nel suo farsi e disfarsi.

L'idea Comune di Creazione

Un semplice passaggio dalla potenza all'atto. L'artista possiede un talento e lo trasferisce direttamente nell'opera finita.

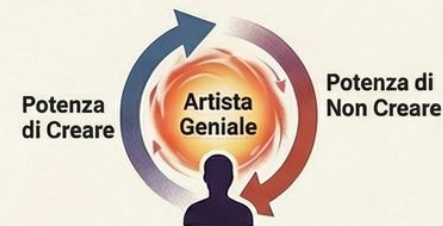


La potenza si esaurisce nell'opera. Una volta creato, il potenziale dell'artista è completamente consumato nel prodotto finale.



La Verità Filosofica: Creazione come Resistenza

Ogni potenza è anche un'impotenza. Per Aristotele, la vera potenza include sempre la possibilità di non passare all'atto.



Il vero atto creativo contiene una resistenza interna. L'artista geniale non ignora la propria "potenza di non creare", ma la fa agire all'interno dell'opera.

Esempi nell'arte: la "mano che trema". L'opera d'arte mostra la tensione tra maestria e la sua potenziale negazione.

La Resistenza in Atto: Esempi Concreti



Tiziano Vocellio (tardo)
Fecit Fecit

L'artista firma "l'ha fatta e disfatta", mostrando il processo di creazione e decostruzione.



Dante Alighieri
Man che trema

Il poeta che possiede l'arte ha anche una mano che trema, che resiste alla perfezione.

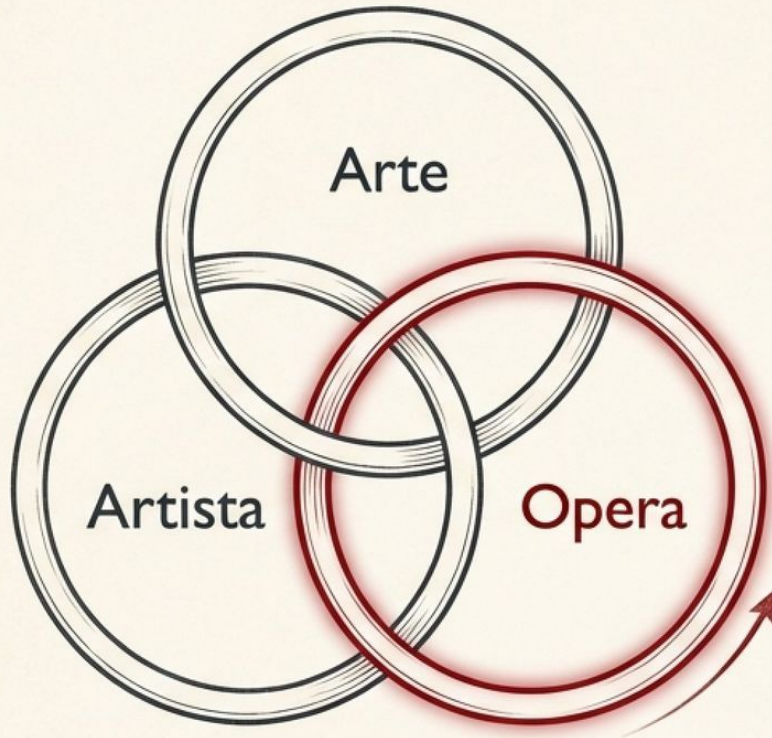
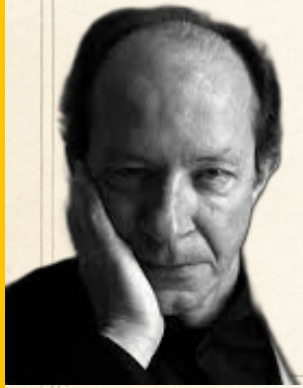


Franz Kafka
L'artista incapace

Le sue figure, come la cantante che sa solo fischciare, raggiungono la grandezza attraverso la propria inadeguatezza.



La Macchina Artistica e il Nodo Borromeo



Il Dispositivo

La cultura occidentale definisce l'arte attraverso una triade indissolubile. Come in un nodo borromeo, se si toglie un anello, l'intero nodo si disfa.

La Crisi

Oggi la macchina gira a vuoto. Non sappiamo più cosa sia l'Arte né cosa sia l'Opera. La relazione si è spezzata, lasciando l'artista in un vuoto produttivo.

«Se da questa triade arte-opera-artista si cerca di estrarre uno dei tre elementi, il nodo si scioglie.» — Giorgio Agamben