

Roberto Diodato

## **Relazione, sistema, virtualità.**

### **Prospettive dell'esperienza estetica**

1.

“Pare sia compito della filosofia – e certo è compito della filosofia come qui la si intende e vive – cercare il significato della molteplicità e della ricchezza dell'esperienza senza costringerla, ridurla o alterarla” (Anceschi 1968: 176). Così Anceschi, nel saggio *Per un'estetica filosofica dell'arte*, conclusivo del volume *Progetto di una sistematica dell'arte*, poneva l'accento sulla vocazione fenomenologica della ricerca filosofica, procedendo da essa alla costruzione di un sistema aperto e comprensivo dei differenti sistemi parziali che via via coerentemente e in modo articolato, ma con persistente tentazione esclusiva, tentavano una comprensione della densità dell'esperienza, particolarmente in quel suo tipo di compimento per cui è nominata artistica. La ricerca di tale sistema aperto aveva appunto una precisa impronta filosofica, esemplificata in un “principio” o legge di integrazione mutuato non solo ma principalmente dai *Principi di una teoria della ragione* di Antonio Banfi: “Banfi ha chiarito come e in che senso, questo principio non possa presentarsi se non nella forma dell'antinomia, della purezza trascendentale, dell'a priori estetico; e anche come esso non figuri altro se non una particolare articolazione della relazione fondamentale io-mondo” (Anceschi 1968: 182-3). Ora, raccogliendo la suggestione anceschiana per una filosofia dell'attualità che indaghi il senso della molteplicità e della ricchezza dell'esperienza per mostrarne le condizioni di possibilità,

pensando agli ultimi trent'anni mi pare che un fenomeno a cui dedicare attenzione sia lo sviluppo e l'incidenza sul nostro sentire, e in generale su quelle tipiche capacità di azione che Baumgarten raccoglieva sotto il titolo di analogo della ragione, dei dispositivi tecnologici digitali; segnalerei inoltre, tenendo a mente che si tratta anche in questo caso di un concetto coltivato da Anceschi, il coevo affermarsi nell'epistemologia delle più diverse discipline di un'idea di "sistema" alternativa al concetto di "sistematizzazione" e coerente con l'idea anceschiana di "sistemica", perché penso che l'idea di sistema aperto e dinamico possa mostrarsi interessante per l'estetica, intesa sia quale riflessione filosofica sul senso dell'*aisthesis* sia quale riflessione su quanto, secondo modalità e significati differenti, continuiamo a chiamare arte, e inoltre possa funzionare da interpretante del modo di esistenza degli oggetti neotecnologici.

2.

Non potendo qui insistere sul significato generale della sistemica odierna (cfr., su questo, Diodato 2013), dirò subito per quale motivo questa prospettiva sia a mio avviso rilevante per la ricerca filosofica. La sistemica stabilisce che qualsiasi ente o oggetto di esperienza o di studio sia appunto un sistema; ora "sistema" è una pluralità di elementi relazionati tale che i rapporti tra gli elementi costituiscano un'unità globale organizzata che comporta *performance* eccedenti le potenzialità delle parti considerate in isolamento. Da qui l'approccio metodologico della sistemica, che può avere come oggetto proprio, o intendere come "sistema", qualsiasi fenomeno: interi campi di ricerca (gli "oggetti della fisica" o della biologia, o dell'ingegneria... o le stesse teorie, o la "conoscenza" stessa), dei quali saranno studiate relazioni, interazioni, livelli... Sistema è in questa prospettiva unità complessa e dinamica organizzata da idee regolative che dà

luogo a emergenze e vincoli; in esso l'organizzazione, l'unità globale stessa, alcune proprietà che da organizzazione e unità emergono, sono eccedenze. Si apre così una fenomenologia in grado, almeno in linea di diritto, di mostrare l'azione efficace delle relazioni tra elementi, efficacia difficilmente spiegabile nei confini di un'epistemologia e di un'ontologia soltanto analitica. A me pare però che questa prospettiva, pur acuta e rilevante, non sia tutto sommato sufficiente, poiché persevera in un'idea di "relazione" come succedanea o secondaria rispetto all'idea di elemento, e continua a pensare la realtà nella forma di insiemi composti da elementi ontologicamente "primari", per quanto, certamente, tali elementi possano essere concepiti come intrinsecamente dinamici (cioè secondo un'idea sensata di "sostanza"). Si conserva insomma, in questa prospettiva, la sovranità della nozione "elemento-di", pensando il "sistema" secondo l'ontologia dell'elemento (o degli "stati di cose"). Possiamo però oggi, anche sulla scorta delle ricerche della fisica di base e dell'apparire sulla scena del mondo di emergenze estetico-ontologiche prodotte dalle tecnologie informatiche, provare a pensare e a sfruttare filosoficamente in modo differente la nozione di "sistema": se ogni "elemento" (ente, cosa, "oggetto") è sistema, o "sistema" è pensato positivamente o si attua un regresso all'infinito; ora se "elemento" è ciò che equivale ontologicamente a "oggetto", *simpliciter* o in qualità di suo componente, allora "sistema" non significa "oggetto" (in qualsiasi modo questo si intenda: come insieme di sostrato e proprietà, di sostanza e accidenti, come fascio di proprietà o come fascio di tropi...), anche se per oggetto si intende qualcosa di unitario composto da elementi ovviamente in relazione tra loro e aperto al contesto in una dinamica relazionale tendenzialmente infinita. In quest'ultimo caso infatti le relazioni sono ancora pensate come proprietà degli elementi-parti che compongono il sistema, per

cui quello che potremmo chiamare “oggetto-sistema” risulta dotato di proprietà relazionali. Diversamente il sistema, come mi pare sia opportuno pensarlo, è relazione o struttura relazionale; in questo caso la relazione è interpretabile per se stessa, senza che ciò dia luogo alla trasformazione della relazione in elemento. Possiamo quindi intendere “relazione” per differenza a “proprietà relazionale”: relazione senza la quale non c’è identità e quindi esistenza. Come ciò sia possibile senza ipostatizzare la relazione può forse essere compreso riflettendo su certe entità che meglio esibiscono la loro natura sistemica; a partire da queste si potrà poi aprire un discorso più generale, atto a mostrare almeno la possibilità di una pluralità di livelli di lettura della realtà.

Mi pare si possano indicare almeno alcune entità problematiche, ovviamente ispezionabili da differenti strategie, in cui il tema della relazione emerge nella sua qualità ontologica: le entità studiate dalla teoria quantistica dei campi e i corpi virtuali, ma anche ciò che continuiamo a chiamare “opere d’arte”<sup>1</sup>. In massima sintesi per quanto concerne la teoria quantistica dei campi è evidente il suo interesse almeno per due aspetti: 1) per aver rinnovato il dibattito filosofico sulla possibilità di stabilire l’identità e lo statuto ontologico delle “particelle elementari” in quanto “oggetti” e in quanto oggetti “materiali” e “naturali”, permettendo il fiorire di schemi concettuali che dissolvono l’idea di elemento o particella elementare in quella di “campo”, a sua volta costituito, a seconda dei diversi autori, da eventi, processi, strutture intese come reti di relazioni, o “fattori”; 2) perché in tale dibattito<sup>2</sup> è emersa la necessità, interna alla que-

<sup>1</sup> E probabilmente anche noi stessi in quanto “persone”.

<sup>2</sup> Per un’introduzione relativamente aggiornata con ampia bibliografia cfr. Kuhlmann 2006, in particolare § 5.

stione della discernibilità di ciò che per comodità continuiamo a chiamare particelle elementari, di concepire relazioni distinte da proprietà relazionali. Si annuncia in quest'ambito di ricerca una visione secondo cui (almeno in alcuni casi) le relazioni sono ontologicamente primarie, o perlomeno le proprietà monadiche e relazionali (più, eventualmente, i sostrati) da una parte e le relazioni dall'altra sono stabilite insieme, senza assegnare una priorità ontologica ai sostrati. A questo proposito sono interessanti quegli studi che nell'ambito della fisica quantistica indagano i sistemi non-perturbativi<sup>3</sup>, ed è interessante l'idea di "oggetto naturale" che da questi deriva. Tali studi sulla materia evidenziano l'esistenza di entità non esistenti per sé, indipendentemente dalla struttura in cui esistono, eppure necessarie all'esistenza funzionale della struttura, cioè alla sua tipica organizzazione e al suo tipico manifestarsi all'osservazione in quanto complessivamente dotata di proprietà. Per quanto interessa invece i cosiddetti corpi virtuali, cioè il fenomenizzarsi di un linguaggio informatico nella relazione interattiva con un utente, è opportuno un giro un po' più lungo per evidenziare le premesse e le conseguenze della situazione neotecnologica.

3.

Come tutti ricordiamo all'alba dell'evento neotecnologico Lyotard scriveva:

È ragionevole pensare che la moltiplicazione delle macchine per il trattamento delle informazioni investe e investirà la circolazione delle conoscenze così come è avvenuto con lo sviluppo dei mezzi di circolazione delle persone prima (trasporti), e di quelli dei suoni e delle immagini poi (media).

<sup>3</sup> Per un'introduzione concettuale e una prima bibliografia cfr. Vitiello 2006.

Questa trasformazione generale non lascia intatta la natura del sapere. Esso può circolare nei nuovi canali, e divenire operativo, solo se si tratta di conoscenza traducibile in quantità di informazione. (Lyotard 1981: 13-4)

Da qui tra l'altro quella "radicale esteriorizzazione del sapere rispetto al sapiente" connessa per Lyotard al tramonto ineluttabile della *Bildung*. Lyotard ha colto bene la questione, anche se il rimbalzo analogico dei processi di digitalizzazione fa talvolta perdere di vista l'essenziale, cioè che i corpi risultanti dai processi di digitalizzazione realizzati o in via di realizzazione, quelli che in senso generico chiamiamo "virtuali", sono appunto il fenomenizzarsi di un algoritmo in formato binario nell'interazione con un utente. Le implicazioni culturali e sociali di questo punto sono notevoli a diversi livelli, anche e soprattutto per quel che riguarda, come Lyotard ricordava, la formazione della personalità, ma innanzitutto è opportuno notare che con le nuove tecnologie di natura fondamentalmente numerica accade l'uscita dal duplice paradigma che ha orientato nel Novecento le riflessioni sulla tecnica: la tecnica come strumento di supplenza delle carenze adattive tipicamente umane e la tecnica come protesi "naturale", cioè originariamente connessa alla "natura umana", in sé stessa ibridata con l'artificiale. Le nuove tecnologie numeriche sono oltre l'uomo, ed è piuttosto l'essere umano a riconfigurarsi attraverso di esse e sostanzialmente in esse, come intorno a un centro gravitazionale mutevole e plurale. Le nuove tecnologie non sono strumenti, e, nei loro risultati, nemmeno sono prodotti, e nemmeno esplicazioni della "natura" per dir così "umana", sono piuttosto flussi autonomi, espressioni, a me pare, di un aspetto prima celato della *physis*, che implicano, cioè strutturano e destrutturano, l'umano (le modalità percettive, le emozioni e i desideri, gli scambi sociali, in generale il plesso corporeo-mentale) all'interno di processi attualmen-

te ma provvisoriamente messi in moto dall'uomo, l'autonomia sempre maggiore dei quali rende l'umano eccentrico rispetto ad essi, e quindi non li sottopone più alla presa della volontà e del progetto, per quanto gettato. Oggi queste tecnologie costituiscono tendenzialmente il nostro ecoambiente, che coincide sempre più con un complesso e assorbente dispositivo in senso foucaultiano, o con il *medium* in cui siamo e di cui noi stessi saremo costituiti. Insomma, in prospettiva, i corpi virtuali non li potremo usare, piuttosto ci potremo vivere, li abiteremo e ci abiteranno. È opportuno quindi che qualsiasi progetto di "politicizzazione dell'arte" in senso benjaminiano tenga conto della natura non strumentale delle neotecnologie (non si tratta insomma di "usare" questa o quella tecnologia per ottenere questo o quello scopo) anche se per ora tale natura, anche a causa di una certa incompiutezza o debolezza della tecnica, non appare con chiarezza.

4.

Ora la debolezza attuale del corpo virtuale non appartiene alla sua natura o essenza, ma all'ancora incompleta esplicazione della virtualità in cui la sua natura consiste: il corpo virtuale in senso proprio è ambiente strutturalmente relazionale che ha per qualità distintive l'intermediarietà e la virtualità – caratteristiche tra loro strettamente connesse<sup>4</sup>. I corpi virtuali sono realtà intermedie per due ragioni: perché non sono né un semplice prodotto cognitivo della coscienza, non sono immagini della mente – in quanto l'utente è consapevole di esperire una realtà altra – né sono semplicemente "realtà esterne" ad essa – in quanto sono pur sempre dipendenti per la

<sup>4</sup> Sull'idea di intermediarietà cfr. Quéau 1989.

loro stessa esistenza dall'azione dell'utente. I corpi virtuali pertanto non sono né semplici immagini, né semplici corpi, ma corpi-immagini (somigliano, da questo punto di vista, ai sogni<sup>5</sup>). Si può forse dire che il corpo virtuale elide, nella sua qualità di struttura ibrida emergente, i due corni della relazione interattiva: sia l'accezione meramente fisico-materiale di "esterno" sia quella meramente cognitivo-personale di "interno", e si configuri perciò come chiasma soggettivo-oggettivo. Si tenga presente che in questo caso "esterno" e "interno" sono proprietà del fenomeno, del corpo virtuale in quanto fenomenizzarsi etc. (in questo senso le accezioni di "interno" ed "esterno" sopportano lo scivolamento fenomenologico in "immanente" e "trascendente"), dello stesso fenomeno: in quanto appartiene alla natura del fenomeno di essere insieme esterno e interno il fenomeno può essere vissuto come mondo o come *pathos* etc. Ora in un corpo-ambiente virtuale, nel quale lo spazio stesso è il risultato di una relazione interattiva, il mondo non accade al modo della presa di distanza, bensì del senso-sentimento dell'immersione, e il corpo, in quanto percepito come altro, assume il senso della sua realtà, della sua effettualità, come incisione patica e immaginaria. Dunque il corpo-ambiente virtuale è primariamente intermediario, luogo in cui il confine diventa territorio. Inoltre, e questa è la seconda ragione per la quale i corpi virtuali sono realtà intermedie, perché sfuggono alla distinzione tra "oggetti" ed "eventi": così come gli oggetti che supponiamo esterni a noi (i cosiddetti "oggetti materiali", ma non solo), essi appaiono dotati di una relativa stabilità e permangono nel tempo, ma, così come gli eventi che ci accadono (o

<sup>5</sup> Almeno secondo una certa interpretazione di cosa possa essere un sogno, poiché toccare l'immagine dei sogni è toccare l'esistenza, poiché nel sogno l'immaginazione svela il suo essere realtà, mondo (cfr. Diodato 2012: 52-5).

sembrano accaderci), essi esistono soltanto, almeno in linea di principio, in una relazione interattiva. Il corpo virtuale appartiene a un mondo non continuo, composto di punti-dati che si manifestano come fluidità e densità e saturano la percezione: un corpo che ha l'interazione come condizione di manifestazione. Sistema di relazioni prima che sistema di elementi in relazione, il corpo virtuale si pone come complesso unitario dinamico i cui limiti sono determinati dalle relazioni, poiché le relazioni mutano la struttura degli elementi che compongono quel sistema che il corpo virtuale è. Nel caso del corpo virtuale l'interattività non si esaurisce nell'interazione intesa come azione tra due elementi<sup>6</sup>, ma, in quanto mutazione introdotta dall'esperienza dell'utente di una matrice che di per sé non è corpo virtuale, l'interattività è ciò che permette al corpo virtuale di esistere. Ora questa nozione di interattività implica non una sottrazione bensì un'accentuazione dei caratteri di irripetibilità, e quindi di unicità del corpo virtuale. Infatti la specifica virtualità del corpo virtuale mette in evidenza il fatto, implicito nella definizione iniziale, che il corpo-immagine digitale interattivo non attualizza mai completamente la virtualità della sua matrice algoritmica, poiché virtuale è nodo di tendenze che impone un processo di attualizzazione (cfr. Heim 1993: 132; Levy 1997: 130-1). In quanto, come si è detto, l'ambiente virtuale si sviluppa nell'interattività, virtuale significa configurazione dinamica di forze che hanno un'intrinseca tendenza ad attualizzarsi in forme non totalmente precostituite; il processo di attualizzazione del virtuale è leggibile come processo di trasformazione di contenuti logici formalizzati, che rimangono celati e come tali

<sup>6</sup> Sul rilievo della nozione di interattività, anche non in senso specificamente neotecnologico, per la comprensione dell'arte degli ultimi decenni cfr. Vercellone (2013: 125-38).

non percepibili, in contenuti di forme percepibili e modificabili dall'utente. Ora l'attuale debolezza o incompletezza del corpo virtuale risiede, oltre che nel basso grado di immersività, innanzitutto nel limite del rapporto di modificabilità dei contenuti logici; l'interattività infatti non è propriamente azione tra due sostanze precostituite, ma quell'alterazione della matrice che permette al corpo virtuale di esistere in quanto ente-ambiente: non solo di formattare il divenire estetico-noetico dell'utente, ma di costituire un ambiente almeno in senso lato libero e costruttivo insieme all'utente, in modo da configurare uno spazio di contingenza, che, certo, andrebbe esaminato nelle sue proprie condizioni di possibilità logico-fisiche, radicate in una ontologia della relazione per ora non disponibile. È chiaro che, concesse queste condizioni, il grado di virtualità di tali corpi muta a seconda che l'interazione avvenga sulla base di matrici algoritmiche "rigide" – che preordinano le possibili interazioni – oppure sulla base di matrici "flessibili" che "apprendono" e si modificano attraverso la relazione interattiva, producendo impreviste e imprevedibili novità.

Dunque siamo a una duplicità essenziale, in cui dimensione estetica e dimensione ontologica si intrecciano; innanzitutto il lato, per dir così, ontologico: quanto si può definire in senso proprio "corpo virtuale", cioè un corpo-immagine immersivo e interattivo, è la sua storia, la storia del suo fenomenizzarsi in una serie di relazioni tali da costituire un sistema che comprende un corpo umano dotato di certe protesi. Ciò spinge a considerarlo complessivamente un oggetto-evento; si noti: sia oggetto (termine qui usato, superficialmente e a titolo provvisorio, con il significato di "cosa" quale sinolo di materia e forma, plesso tra sostanza e accidenti...) sia evento. Il corpo-immagine virtuale è quindi un ibrido dallo statuto ontologico incerto: una cosa del mondo naturale-artificiale che, mi pare, s'inserisce

a buon diritto nello spazio aperto dalla celebre, potentissima e paradigmatica distinzione operata da Aristotele nella sua *Fisica* (II, 1, 192 b):

Delle cose che esistono, le une sono da natura, le altre da altre cause. Per natura sono gli animali e le loro parti, le piante e i corpi semplici, quali per esempio la terra, il fuoco, l'aria e l'acqua: questi e gli altri corpi dello stesso tipo diciamo infatti che sono per natura. E tutte le cose sopra richiamate è chiaro che non sono differenti rispetto a quelle che esistono per natura. Ciascuna di esse infatti ha il principio del movimento e del riposo in se stessa, le une secondo lo spazio, le altre secondo crescita e diminuzione, altre ancora secondo l'alterazione. Invece un letto o un mantello, e ogni altra cosa di questo genere, in quanto a ciascuna di esse compete questa denominazione – e cioè in quanto essi sono prodotti da tecnica – non possiede in se stesso alcuna tendenza innata al cambiamento; ma essi hanno un tale impulso e tanto esteso solamente in quanto sono di pietra o di legno, o di qualcosa di misto. (Aristotele 1995: 59)

Ora il corpo virtuale, propriamente apparenza digitale che esiste soltanto in un'operazione interattiva, è certamente artificiale, prodotto da tecnica, ma insieme ha, anzi è, tendenza "innata", che non dipende dai suoi componenti "naturali" ma dalla sua propria "natura", al cambiamento, per il suo essere strutturalmente evento.

5.

Ibrido dunque artificiale-naturale, in qualche senso quasi sistema "vivente", o, nel gergo fisico attuale, sistema dissipativo<sup>7</sup>: non solo oggetto-evento, quindi, ma soggetto-oggetto, il corpo virtuale è

<sup>7</sup> Per un approccio allo studio dei sistemi biologici nei termini di teoria quantistica dei campi cfr. Del Giudice (2004: 71-88).

propriamente un ente che esiste in quanto e solo in quanto incontro tra una scrittura digitale e un corpo reso a essa sensibile, e quindi come interattività costitutiva, e ciò induce a concepire la relazione come in sé costitutiva di entità e quindi distinta dalle proprietà relazionali, e a costruire un'ontologia, ancora in gran parte inedita, delle relazioni, non alternativa a un'ontologia delle sostanze, ma riconoscente ampliamento dell'arredo del mondo. Ma tale corpo è propriamente e inestricabilmente estetico, a sua volta secondo un doppio senso, sia dal punto di vista dell'*aisthesis* sia dal punto di vista di quanto, a livello di condizioni di possibilità, rende tale corpo "opera" attraverso la *technè*. Infatti se l'esperienza in genere consiste in complessi tentativi di adattamento tra organismo e ambiente che implicano azioni, abiti, funzioni attive tra fare e subire, allora materia dell'esperienza non sono innanzitutto oggetti di cui un soggetto farebbe esperienza, ma esperienza è piuttosto sintesi di materia e atto, e tale sintesi è interazione. Ma se il termine interazione implica azione "tra" polarità, si dovrà allora dire che l'esperienza accade compiutamente quando non si relazionano poli in sé previamente costituiti ma si costituiscono unità di senso che permettono lo sviluppo e la provvisoria definizione di polarità dinamiche distinte. Del resto questo è quanto mostra esemplarmente quell'esperienza estetico-tecnica che in senso ampio chiamiamo artistica. Ora nell'ontologia dei corpi virtuali si coglie con una certa chiarezza ciò che anche l'ontologia dell'opera d'arte può certamente indicare: che la relazione è categoria prima, costitutiva l'esperienza o meglio coincidente con essa. Del resto l'ontologia della sostanza distingue radicalmente le cose dagli eventi e distingue radicalmente gli oggetti dall'esperienza, quindi implica una nozione di opera d'arte o come supporto dotato di proprietà relazionali o come tipo di azione, comunque separando il piano dell'ontologia da quello dell'esperienza

estetica con il suo aspetto almeno implicitamente valoriale (cfr. D'Angelo 2011: 144-61), così avvolgendosi in problemi difficilmente risolvibili. Ma se proviamo a concepire la categoria di sostanza come un livello di comprensione del mondo certamente efficace ma un poco più astratto rispetto a quella di relazione, allora l'opera si mostra come tale e precisamente nella sua esistenza singolare e nella sua propria verità quale relazione e dunque, nella sua concretezza, quale esperienza estetica, dove il termine estetica indica una specifica complessità dell'esperienza stessa che non permette confusione tra la sua propria puntuale e specifica natura normativa e una normatività artistica generica.

Al momento ambienti virtuali in senso proprio, accessibili tramite protesi biotecnologiche e dotati di un alto grado di immersività e interattività esistono solo in prospettiva, e relativamente opere d'arte che siano corpi-ambienti virtuali non sono ancora comparse, se non come progetti e sperimentazioni. Sono presenti sulla scena della nostra attuale esperienza tipi diversi di ambienti ibridi, in particolare due tipi di corpo virtuale debole, dotato cioè di un basso grado di immersività e interattività: la "rete" nel suo complesso (cfr. Ardovino 2011), intesa soprattutto quale sistema ipermediale quasi-auto-poietico, e gli ambienti sensibili per lo più a interfaccia naturale, tra i quali per esempio alcune note installazioni di Studio Azzurro<sup>8</sup>; sempre in quest'ambito è interessante anche la ricerca di Sonia Cillari, in particolare le opere *Se mi sei vicino*<sup>9</sup> e *Sensitive to pleasure*<sup>10</sup>, per

<sup>8</sup> Penso in particolare al format *Portatori di storie*. Sul senso dell'interattività nel lavoro di Studio Azzurro cfr. Balzola, Rosa 2011: 91-111.

<sup>9</sup> *Se mi sei vicino* (2006-2007), opera co-prodotta da Netherlands Media Art Institute e Studio for Electro-Instrumental Music. Per un'accurata analisi dell'opera cfr.

l'attenzione che riserva all'idea di "corpo-interfaccia" del *performer* (che nel caso di *Sensitive to pleasure* è l'artista stessa) quale condizione di possibilità di una specifica interattività utente-ambiente. Un ulteriore tipo di esperienza estetico-artistica che per taluni aspetti è sintesi tra funzioni di rete e ambienti sensibili si svilupperà presumibilmente grazie a tecnologie indossabili nell'ambito della cosiddetta "realtà aumentata" (si pensi in questa direzione per esempio all'operazione *Rider spoke* del gruppo Blast Theory<sup>11</sup>). In questi spazi operativi, secondo pratiche molto differenti, possiamo trovare esempi di quanto siamo abituati (cioè siamo stati addestrati per esempio dalle estetiche e dalle forme di critica d'arte degli ultimi trent'anni; (per una sintesi efficace cfr. Di Giacomo 2008) a intendere come produzione artistica, talvolta con un'accentuazione di quell'aspetto squisitamente tecnico e sovente collettivo tradizionalmente intrinseco al termine arte. Data la forte differenziazione delle produzioni "artistiche" neotecnologiche, connessa, oltre che all'intenzione teorica, anche alla specificità del *medium* e della relativa tecnologia, è difficile trovare dei caratteri distintivi comuni a tali operazioni, anche se alcune suggestioni recentemente avanzate sono molto interessanti, in particolare nella direzione di un'estetica "non simbolica" (cfr. Cuomo 2014) e della messa in opera della "immaginazione interattiva" (cfr. Montani 2014).

Talvolta le possibilità artistiche dell'opera virtuale sono connesse a operazioni di scarto rispetto alla riproduzione come simulazione di

Kwastek 2013: 241-8. L'autrice esamina anche altri interessanti *case studies* (cfr. Kwastek 2013: 177-259.

<sup>10</sup> *Sensitive to pleasure* (2010), opera co-prodotta da Netherlands Media Art Institute e Fondazione Claudio Buziol.

<sup>11</sup> Cfr. [www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/](http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/).

esperienza cosiddetta “reale” o di “realtà”: le operazioni di simulazione virtuale possono riguardare aspetti ludici e commerciali, o di scambio di informazioni a vari livelli, mentre l’operazione artistica spesso implica realizzazione dell’immaginario, che è irrealtà e apertura di faglia nell’esistente, in modo da restituire l’esperienza della realtà a un più alto livello di consapevolezza, e almeno potenziale criticità. Come accennavo l’opera d’arte virtuale, come qualsiasi corpo virtuale propriamente detto, non è intrinsecamente riproducibile, perché incorpora in modo inedito l’azione del fruitore. Ciò perché interattività in questo caso non è propriamente (soltanto) interazione, o azione tra, ma intervento e modificazione della matrice che permette all’opera stessa di esistere, oltre che ovviamente incidenza nel divenire estetico-noetico del corpo ibridato dell’utente-fruitore<sup>12</sup>. Questo aspetto “fondamentale” dell’interattività introduce sia nell’opera sia nella fruizione dell’opera (distinguibili solo *rationis*) un elemento di imponderabilità tale da far sì che proprio l’essenza digitale, cioè numerica, e quindi “programmatica” dell’opera, introduca una componente di indeterminismo. Credo che questa nozione di interattività sia rilevante anche per definire le possibilità in senso lato etiche dell’arte virtuale, ma intanto implica non una sottrazione bensì un’accentuazione dei caratteri di irripetibilità e unicità dell’opera (non più “oggetto” o “evento” ma “oggetto-evento”), e rende più complesse le nozioni di autenticità, compiutezza e autorità. Ora se supponiamo di considerare a questo livello l’esperienza estetica come relazione con ciò che un certo sistema di prassi e di valori indica essere opere d’arte, e quindi all’interno di una variegata ma ri-

<sup>12</sup> L’esposizione dei problemi logico-fisici impliciti in questa nozione di interattività non è qui possibile, ed è un luogo di ricerca interessante e impegnativo.

conoscibile tradizione, allora dovremmo pensare l'esperienza estetica privandola della distanza, che è stata condizione di possibilità di una forma rilevante del valore artistico, e piuttosto nella dimensione del risucchio, dell'ingresso da parte dell'utente-fruitori nel corpo dell'opera e insieme dell'opera nel proprio corpo, o immaginario. Ciò comporta l'accentuazione della dimensione patica e panica della relazione: fare corpo con l'opera, la quale subisce l'effetto della mia presenza, e che, attraverso il mutamento prodotto da questo subire, modifica il mio sentire. Da questo punto di vista l'esperienza estetica è relazione empatica *sui generis*, in quanto espone compiutamente l'ambiguità fondamentale tra internamento e unificazione tipico dell'empatia, poiché il movimento proiettivo che annulla l'alterità non presuppone semplicemente una dualità polare che viene superata, ma è esso stesso condizione di possibilità per quel minimo di polarizzazione che consente la proiezione. Quindi, da questo punto di vista che un tempo avremmo chiamato soggettivo, lo stesso processo di trasferimento di sé nell'altro è insieme processo di costituzione dell'altro; d'altro canto però tale processo di costituzione è consentito dall'essenza virtuale dell'ambiente ed è limitato dal suo schematismo nascosto, dalla sua natura informatica e digitale, la quale può essere processata empaticamente solo al livello del suo fenomenizzarsi, e implica comunque procedure di eterodirezione, strategie di modellizzazione seppure plastiche e fluide. Tra parentesi ciò conduce, tra l'altro, a un'esperienza inedita: il corpo-ambiente virtuale viene per dir così attratto nell'orizzonte della percezione, rendendo possibile quello che è impossibile in ambiente non virtuale, lo sdoppiamento della percezione in se stessa; almeno tendenzialmente, per quanto concerne i processi primari sui quali si innestano poi modalità complesse di azione-fruizione, nell'ambiente virtuale ad alto grado di immersività l'utente "percepisce" di percepi-

re<sup>13</sup>. Perciò i corpi virtuali, intesi in prospettiva quali opere di “arte” che specialmente potranno permetterci di riflettere sulla natura e sulla potenza della tecnologia digitale, espongono il senso in genere dell’operazione artistica: se l’invisibile che anima lo spaziotempo della vita è aperto, è reso sensibile, dall’opera d’arte e la sua esperienza è estetica, allora è possibile una forma dell’esperienza in cui l’opera diviene luogo esemplare della relazione, non più limite, contenitore, definizione topologica e cronologica, ma luogo proprio dell’opera, della sua deiscenza. Questo fare-uno di opera ed esperienza ha potenzialmente natura collettiva, è luogo di un corpo-mente collettivo, poiché l’opera può divenire abitazione incorporando nella sua matrice le tracce sensibili, emotive e cognitive dei suoi spettatori-attori, in modo da riformularsi metamorficamente come progetto partecipato: opera quale spazio mediatico, riattualizzando l’originario significato di *medium* come “spazio pubblico”: luogo di mezzo in quanto luogo di incontro, un luogo-opera che è ambiente sensibile, massimamente corporeo e insieme inestricabilmente mentale.

## Bibliografia

Anceschi, L., *Progetto di una sistematica dell’arte* (1962), Mursia, Milano 1968.

Ardivino, A., *Raccogliere il mondo. Per una fenomenologia della rete*, Roma, Carocci, 2011.

Aristotele, *Fisica*, tr. it di L. Ruggiu, Milano, Rusconi, 1995.

<sup>13</sup> Sull’idea di “percezione riflessa” cfr. Desideri 2011.

Balzola, A., Rosa, P., *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011.

Cuomo, V., *Eccitazioni mediali. Forme di vita e poetiche non simboliche*, Tricase, Kaiak Edizioni, 2014.

D'Angelo, P., *Estetica*, Roma-Bari, Laterza, 2011.

Del Giudice, E., *The psycho-emotional unity of living organism as an outcome of physical quantum physics*, in G. Globus, K. Pribram, G. Vitiello (eds.), *Brain and being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*, Amsterdam, Benjamins, 2004, pp. 71-88.

Desideri, F., *La percezione riflessa. Estetica e filosofia della mente*, Milano, Cortina, 2011.

Di Giacomo, G., *Postfazione* in G. Di Giacomo, C. Zambianchi (a cura di), *Alle origini dell'opera d'arte contemporanea*, Roma-Bari, Laterza, 2011.

Diodato, R., *L'invisibile sensibile*, Milano, Mimesis, 2012.

Diodato, R., *Relazione e virtualità*, Bologna, EDB, 2013.

Heim, M., *The metaphysics of virtual reality*, New-York-Oxford, Oxford University Press, 1993.

Kuhlmann, M., *Quantum field theory* (2006), in E.N. Zalta (ed.), *The Stanford encyclopedia of philosophy*, Stanford, Stanford University, Spring 2009 Edition:

<http://plato.stanford.edu/archives/spr2009/entries/quantum-field-theory>.

Kwastek, K., *Aesthetics of interaction in digital art*, Cambridge-London, MIT Press, 2013.

Levy, P., *Il virtuale* (1995), Milano, Cortina, 1997.

Liotard, J-F., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere* (1979), Milano, Feltrinelli, 1981.

Montani, P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Cortina, 2014.

Quéau, Ph., *METAXU. Théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel sur le Rhône, Éditions Champ Vallon/INA, 1989.

Vercellone, F., *Dopo la morte dell'arte*, Bologna, Il Mulino, 2013.

Roberto Diodato, *Relazione, sistema, virtualità*

Vitiello, G., *Oggetto, percezione e astrazione in fisica*, in F. Desideri, G. Matteucci (a cura di), *Dall'oggetto estetico all'oggetto artistico*, Firenze, Firenze University Press, 2006.