

**Artificiale
Naturale**

MARCO ABRATE (*Rebor*)
EZIO ALBRILE
ELISABETTA AJANI
GIANMARIA AJANI
CAROLA ALLEMANDI
GIORGIA ALLISIO
AVE APPIANO
LAURA AVONDOGLIO
ANDREA BALZOLA
VIOLA BAROVERO
SANTIAGO BERNABÈ LEAL
GIULIA BERRA
MARTINA BERTALMIO
SALVO BITONTI
ELAINE CARMEN BONSAENGUE
VINICIO BORDIN
ORIENTA BROMBIN
NATALIA MONCADA BUSTAMANTE
ENRICO CAMANNI
PIER LUIGI CAPUCCI
SILVIA CARBOTTI
GIOVANNI CASTIGLIA
ALESSIA CILLARIO
MARIA SARA CIRIFINO
FEDERICO CLAPIS
DAVIDE MARIA COLTRO
VINCENZO MARIA CORSERI
ALESSANDRO CUGNO
GERARDO DE PASQUALE
ALESSANDRO DI MATTEO
EDUARDO DI MAURO
GIORGIO ENRICO BENA
MARCO ERCOLANI
DARIO EVOLA
FRANCO FANELLI
GIAN ALBERTO FARINELLA
GIOVANNI FERRARIO
ELEONORA FRACCHIA
ANGELO FURIO
CLAUDIA GASPARRE
DANIELE GAY
SILVIA GIARDINA
PIERO GILARDI

ANDREA GIOMI
MARIA ALESSIA GLIELMI
ELISABETTA GOLA
PAOLO GRASSINO
EZIO GRIBAUDO
SALMA HILMI
EMILIANO ILARDI
MARIAPADLA INFUSO
ANNA MAGNANI
ANDREA REBECCA MANCUSO
FEDERICO MASSA (*Iena Cruz*)
ANGELO MISTRANGELO
PAOLA MONGELLI
ANNA MARIA MONTEVERDI
LUCIA NORBIATO
GIULIO ODDONE
MARTINA PARISI
GABRIELE PERRETTA
RICCARDO PESCE
CHIARA PETROLO
MATTIA PIRANDELLO
GIULIA PIREDDA
ANTONIO PIZZO
GIULIA POLLA
FRANCESCA PORRO
ALESSANDRA RAGONA
MARTA REVIGLIO
FEDERICO ROSA
PIERPAAOLO ROVERO
SARA CALDERIN SANCHEZ
VINCENZO SANSONE
CARLO MICHELE SCHIRINZI
IGOR SCIAVOLINO
CARLO SERRA
GIACOMO SOFFIANTINO
LUCA STORERO
LINO STRANGIS
ROMEO TRAVERSA
LISA TRINCHIERI
FRANCESCA VENTURA
TOMMASO VERDE
VANESSA VOZZO
MASSIMILIANO ZINNANTI
VALENTINA ZUCCA

In copertina:
Artificiale/Naturale, digital illustration.
Martina Parisi



ARTIFICIALE
NATURALE

Gli
Ori

Questo volume è dedicato alla memoria di Edoardo Di Mauro

Presidente
Paola Gribaudo

Direttore
Salvo Bitonti

Vicedirettori
Laura Valle
Edoardo Di Mauro

EDIZIONI ALBERTINA PRESS - GLI ORI EDITORI CONTEMPORANEI

Comitato scientifico Albertina Press
Andrea Balzola, Gaetano Centrone, Gerardo De Pasquale, Franco Fanelli,
Gian Alberto Farinella

Il presente volume è stato realizzato nell'ambito del Progetto didattico speciale 2023/24
della scuola di Didattica dell'Arte, coordinatore Gian Alberto Farinella,
con la collaborazione di allievi della Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa,
coordinatore Gerardo De Pasquale.

Realizzazione del volume
Gli Ori, Pistoia
con un particolare ringraziamento a Enrica Ravenni

Impianti e stampa
Cartografica Toscana, Pescia

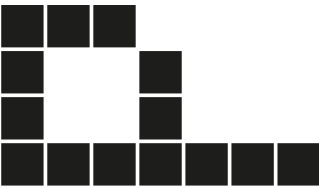
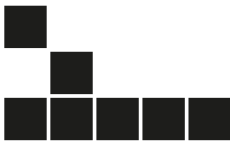
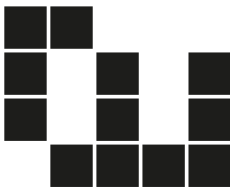
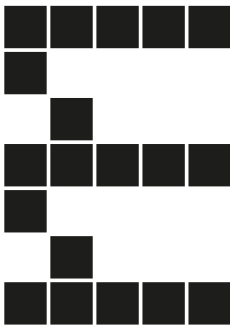
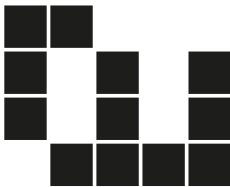
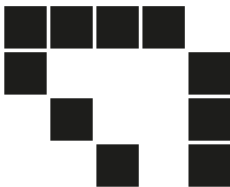
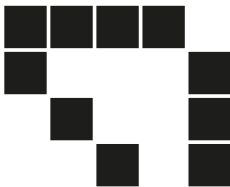
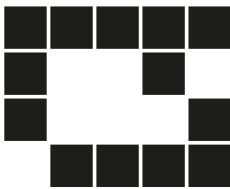
ISBN 978-88-7336-988-2

© 2024 Accademia Albertina di Belle Arti di Torino
per l'edizione Gli Ori, Pistoia
per i testi gli autori

www.gliori.it

L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali crediti fotografici non identificati

ANTOLOGIA
2024



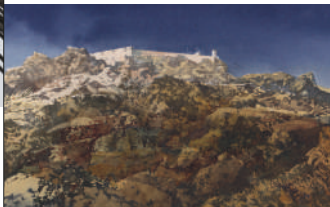
La relazione fra Naturale e Artificiale nasce insieme alle civiltà umane: come le materie prime offerte dalla Natura possono essere utilizzate dall’essere umano per nutrirsi, costruire utensili, strumenti, armi, abiti, abitazioni allo scopo di migliorare le proprie condizioni di vita, proteggersi ed evolversi? Questa è sicuramente una delle prime domande che l’uomo si è posto fin dalla sua comparsa sulla Terra. Come accade al neonato quando esce dal grembo materno, così l’uomo si è ritrovato nudo in mezzo alla Natura, ricca di risorse e meraviglie, ma anche terribile e pericolosa. Le sue facoltà intellettuali e immaginative gli hanno consentito di creare, all’interno del mondo naturale e utilizzandone i materiali, un mondo artificiale. Il filosofo contemporaneo Y.N.Harari ci ricorda che l’evoluzione e il successo dell’Homo Sapiens sono il risultato della sua immaginazione, perché gli esseri umani sono gli unici animali capaci di parlare e realizzare cose che esistono solo nelle nostre fantasie. Inizialmente l’elemento artificiale sorge e si integra nel contesto naturale, poi, progressivamente, con lo sviluppo della tecnica in tutti gli ambiti delle attività umane, il mondo artificiale tende a dominare quello naturale, invaderlo, ordinarlo, model-larlo e trasformarlo secondo obiettivi sempre più ambiziosi e prepotenti, e questo non solo attraverso la costruzione, ma anche mediante la distruzione. Giunto al secondo millennio dopo Cristo, e dopo circa 200.000 anni di esistenza sulla Terra, l’Homo Sapiens si trova di fronte a un bivio: continuare senza scrupoli la sua opera di colonizzazione, sfruttamento e dominio della Natura e delle altre specie viventi, secondo un progetto che ha portato all’estinzione di moltissime creature viventi, animali e vegetali, a un inquinamento diffuso della terra, del mare e del cielo, addirittura a un cambiamento del clima, con conseguenti e sempre più frequenti squilibri e disastri ambientali? Oppure, sviluppare non solo

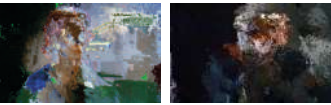
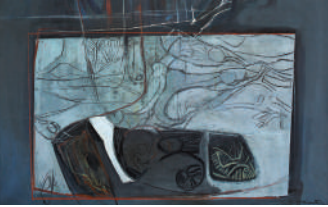
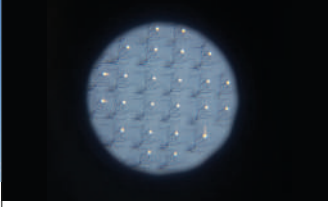
l’industria e la tecnologia ma anche la coscienza e la sensibilità collettive sulla necessità di cambiare rotta, di ridurre i consumi, di rispettare il pianeta che ci ospita e le altre forme viventi che convivono con noi, di rendere finalmente compatibile e non conflittuale il rapporto tra mondo naturale e mondo artificiale? Negli ultimi due secoli, l’innovazione tecnica ha avuto un’accelerazione straordinaria che ha modificato radicalmente e rapidamente, senza precedenti in tutta la storia dell’umanità, i modelli di vita, fino a creare un mondo virtuale, molto sofisticato e complesso, parallelo ed insieme intrecciato al mondo reale. L’Intelligenza artificiale, ultima invenzione arrivata, dopo l’informatica, la robotica e la programmazione genetica, propone anche un cambiamento artificiale della natura umana stessa: un dispositivo capace di pensare come noi, e per certi aspetti (memoria, logica, rapidità, elaborazione dei dati) persino meglio di noi, in grado di imparare in modo costante e autonomo, potenzialmente abile a sostituire molte funzioni operative, di gestione e controllo, finora esercitate dagli umani. Questa prospettiva affascina e spaventa nello stesso tempo, e, come già accaduto in passato, crea schieramenti opposti (*apocalittici e integrati*, secondo la nota definizione di U.Eco), stimola la fantasia e fa emergere nuovi e fondamentali problemi etici, che coinvolgono tutti i settori. Anche gli artisti, che da sempre hanno la vocazione dei visionari e una curiosità innata verso tutte le forme di innovazione, si stanno confrontando con questo ancora misterioso astro nascente dell’artificio umano. Nel volume antologico *R-esistenze* del 2024, abbiamo voluto raccogliere i contributi creativi e di riflessione di molti artisti, studiosi, docenti e allievi, di Accademie e Università, che hanno affrontato il tema Artificiale/Naturale, da punti di vista e ambiti disciplinari diversi per “fare non il punto ma la linea”, come suggeriva Deleuze, su una dimensione vitale in costante divenire, provando a comprenderne potenzialità e rischi, e a orientarsi su nuovi territori.

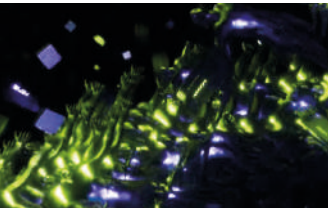
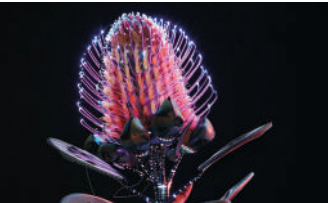
(a.b.)

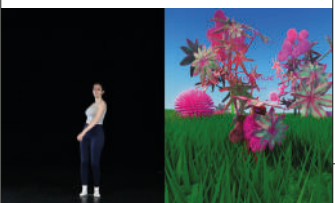
Bibliografia

G. Deleuze e F. Guattari (1980), *Millepiani*, Castelveccchi, 1980.
U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, 1964.
Y.N. Harari (2011), *Sapiens. Da animali a dèi*, Bompiani, 2014.

04		19		39
Premessa di a.b.			31	
10		Paolo Grassino O la metamorfosi come atto esistenziale di Franco Fanelli <i>Opere</i> di Paolo Grassino		Naturalmente Artificiale di Elaine Carmen Bonsangue
I progetti dell'Accademia Albertina di Torino tra Artificiale e Naturale <i>Intervista a Salvo Bitonti Direttore dell'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino</i>		23	Acquerelli di Daniele Gay	40
			32	
	La dematerializzazione del materiale di Alessandra Ragona <i>Opere</i> di Federico Clapis		Incisioni di Alessandro Cugno Martina Bertalmio Eleonora Fracchia	<i>Finestre sul cielo. Confronti e contrasti tra alberi e relitti industriali</i> di Silvia Giardina
14		25		41
L' idea, tra natura e artificio di Ave Appiano			36	
16		L'amore ai tempi dei social media. <i>Relics of the future created in the present that recall the past</i> di Marco Abrate (Rebor)	La street art dalla parte della natura <i>Intervista a Federico Massa in arte Iena Cruz</i> di Sara Calderin Sanchez	<i>Il Ferrabestiaro degli Animetalli</i> di Luca Storero
Omaggio a Piero Gilardi <i>General intellect. Piero Gilardi e l'utopia della creatività collettiva</i> di Orietta Brombin		28		42
	I pennini della beccaccia e il vecchissimo ippogrifo di Lucia Norbiato			<i>Electric dreams in a plastic age. Indagine sullo statuto della figura umana in un androide, attraverso il ritratto di un manichino.</i> di Viola Barovero

43			66
	52	60	
Tra natura e artificio di Giulia Berra			Arti(ori)fizio di Carlo Michele Schirinzi
44	Tra armonia naturale e riscaldamento globale. Viaggio in Groenlandia di Giorgio Enrico Bena	Lezione di vento <i>Per Gustavo Giacosa</i> di Marco Ercolani	68
	54	62	71
Poesie di Angelo Mistrangelo <i>Opere</i> di Giacomo Soffiantino			
	<i>El agua vale más que el litio</i> di Natalia Moncada Bustamante	<i>They can see, and see well. Come vedono le piante. Gli esperimenti fotografici di Harold Wager e i caleidogrammi del quotidiano</i> di Paola Mongelli	Haiku fotografico di Giorgia Allisio
46	Le formiche di Kropotkin di Giovanni Ferrario	56	72
			
48		Orientarsi a Meedhoo tra Naturale e Artificiale di Maria Sara Cirifino	La sessualità tra Naturale e Artificiale di Anna Magnani Immagine di Massimiliano Zinnanti
Fermarsi adesso di Enrico Camanni	58	La strada verso di Carola Allemandi	75
50	Il Naturale abbraccia l'Artificiale di Giulio Oddone		Un incontro mancato di Andrea Rebecca Mancuso

77	93	103	115
	Ethos, Artifex & Curator di Gabriele Perretta	Che cosa vuol dire “tecnologico per natura”? Un (brevissimo) viaggio al confine tra naturale e artificiale di Giulia Piredda	
Nur wa Zulumat, specchio dell’anima. Dal luogo fisico allo spazio simbolico di luce ed ombra nella produzione e fruizione dell’opera d’arte di Salma Hilmi	95	105	Altri discorsi sulla tecnica: intelligenze artificiali e arti contemporanee. di Lino Strangis
80		Realtà virtuale e Virtualità reale di Emiliano Ilardi	117
“Chi ben comincia, è a metà dell’opera”. Piccolo rimedio per sgombrare il campo da facili opposizioni di Gian Alberto Farinella	di Valentina Zucca <i>Dipinto</i> di Laura Avondoglio	107	
83	97	110	Tra Intelligenza artificiale, ambienti scenografici e Arte Legalsy. Storie di Intelligenza artificiale tra Accademia Albertina e Unito di Elisabetta e Gianmaria Ajani <i>Opere</i> di Claudia Gasparre Chiara Petrolo Giulia Polla Francesca Porro Lisa Trinchieri Francesca Ventura
Artifizi cosmici di Ezio Albrile	di Pier Luigi Capucci	Ai tempi della fotografia senza luce di Riccardo Pesce	112
86	99	112	121
L’esperienza dell’arte nell’epoca dell’incanto della tecnica di Dario Evola		Lo stupore nel mondo e la bellezza dell’errore di Gerardo De Pasquale	Umani fotosintetici di Vanessa V(ozzo)
89	101	Death is in the AI(R) ovvero quanto è Naturale l’Intelligenza Artificiale? di Silvia Carbotti	
Omaggio a Edoardo Di Mauro			
90	101		
Dall’epoca del disincanto a quella del reincanto delle tecnologie immateriali. Riflessioni sul libro <i>Il Sensore che non vede</i> di Gabriele Perretta di Edoardo Di Mauro	Natural Born Cyborgs: dalla macchina di Turing a Chat GPT di Elisabetta Gola		

125	133	142	152
		Naturale/Artificiale: i luoghi della attenuazione. Esplorando il paesaggio sonoro di Carlo Serra	
Nostalgia: il dolore del ritorno. Ovvero l’opera d’arte audiovisiva nell’epoca della sua intelligenza emotiva di Vinicio Bordin	Dalla virtualità alla figitalità. SiNaPS di Kònic Thtr, quando la live performance genera un mondo virtuale dinamico di Vincenzo Sansone	144	Go Outside and Stay Inside. L’interazione videoludica con la natura di Tommaso Verde
128	136		154
	Intelligenza Artificiale Espressiva tra linguaggio e strumento di Antonio Pizzo	Tangible. Progetti di progettazione e realizzazione di comunicazione handmade A cura di Romeo Traversa e allievi/e corso Design della Comunicazione, IED Milano	
Huracan: l’ibridazione tra naturale e artificiale nell’estetica post anatomica della performance contemporanea di Andrea Giomi	138	147	I sogni contemporanei di Little Nemo tra artificio e natura. Tavole inedite liberamente ispirate a <i>Little Nemo in Slumberland</i> di Winsor McCay <i>Con una nota</i> di Pierpaolo Rovero <i>Tavole inedite</i> di Santiago Bernabè Leal Alessia Cillario Angelo Furio Marta Reviglio
130	Natura morta. Installazione interattiva di Mattia Pirandello	Interpretazioni trasversali dell’ordine e del disordine nella dicotomia Naturale/Artificiale di Federico Rosa e Alessandro Di Matteo	
	140	150	
Danzando vigitalmente. <i>Toxic Garden (Dance Dance Dance)</i> di Kamilia Kard di Anna Maria Monteverdi		Il labirinto della mente e l’imitazione della natura. Nota in margine a un volume di Ettore Selli di Vincenzo Maria Corseri	
	Il naturale artificio della musica di Igor Sciavolino		

I progetti dell'Accademia Albertina di Torino

Tra Artificiale e Naturale

Intervista a **Salvo Bitonti**
Direttore dell'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino

Il tema del volume antologico di R-esistenze del 2024 è la dicotomia, o la relazione, tra Artificiale e Naturale. L'Accademia Albertina sotto la tua Direzione è sempre stata particolarmente sensibile al tema del rapporto tra arte e innovazione tecnologica, oltre che al rapporto tra arte e questione ambientale, sono due campi sensibili per la Direzione e per molti docenti dell'Albertina. Mi sembra che anche i progetti futuri trovino al centro queste tematiche.

Salvo Bitonti – Innanzi tutto vorrei dire che trovo molto stimolante e interessante la scelta di questo tema, che è connaturato con l'idea stessa dell'arte. Quanto c'è di naturale e di artificiale nell'arte? Questo è un interrogativo che attraversa tutta la sua storia e le riflessioni filosofiche sull'estetica. Leggendo diversi saggi e anche i contributi di questo volume, ho notato come alcuni autori tendano ad evidenziare questa dicotomia, mentre altri mettano in discussione e non riconoscano una reale opposizione fra questi due termini. Le Accademie e i luoghi della formazione e della produzione artistica operano nell'ambito dell'artificio, inteso come eccellenza della creazione culturale e artistica. Se ci riferiamo al pensiero classico greco, l'arte è stata originariamente concepita come imitazione della Natura, e il legame fra arte e Natura è sempre stato molto forte. Oggi invece quello che ci rende perplessi e inquieti è la distanza che la società moderna e contemporanea ha generato tra mondo artificiale, costruito dall'uomo, e mondo naturale. La domanda che emerge in relazione allo straordinario sviluppo di molti settori delle scienze umane, naturali e ma-

tematiche, dalla medicina alla biochimica e alle neuroscienze, è quanto questo elemento dell'artificialità possa corrompere in modo definitivo l'ambiente naturale. Sappiamo come la presenza dell'uomo abbia inevitabilmente, forse irreversibilmente, trasformato e corrotto il pianeta che lo ospita; in questo contesto si assiste a una contrapposizione tra una visione tradizionale antropocentrica e una nuova visione, definita da alcuni filosofi e artisti "post-umana", che invece tende a ridimensionare la centralità e il dominio umano sulla natura per teorizzare la necessità di una relazione più equilibrata e collaborativa tra le creature viventi, umani, animali e vegetali, ai fini della salvaguardia della sopravvivenza dell'intero ecosistema terrestre. In molti sostengono comunque che tutto quello che produce e realizza l'essere umano fa in qualche modo parte della Natura stessa, in quanto l'uomo è una creatura naturale dotata della facoltà di evolvere e di esprimersi, trasformando le proprie condizioni di vita e l'ambiente. Se l'uomo può essere percepito come distruttore, non bisogna dimenticare che anche la Natura manifesta spesso una potenza distruttiva, dai terremoti alle eruzioni vulcaniche, dalle tempeste agli uragani. Si tratta di temi fondamentali del dibattito contemporaneo, a cui anche l'Accademia vuole partecipare offrendo dei contributi creativi e di riflessione, e il presente volume, che raccoglie molti interventi di docenti, studenti e prestigiosi collaboratori esterni, è un tassello importante di questo progetto.



Padiglione Italia Expo di Osaka, 2025, progetto dell'architetto Mario Cucinella

Infatti nei molti contributi importanti e interessanti che abbiamo raccolto, i temi che emergono maggiormente sono proprio quelli legati a una riflessione di fondo, in qualche misura paradossale: l'uomo è un essere culturale e quindi ciò che immagina diventa immediatamente artificio, ma creare artefatti è nella sua natura...

SB - Questo ci suggerisce che anche la costruzione culturale dell'uomo appartiene alla Natura. Dal mio punto di vista, se una contrapposizione deve esserci non è tanto tra Artificio e Natura quanto piuttosto tra Cultura e Natura, da parte dell'uomo c'è sempre stato il disperato tentativo di organizzare la natura, di mettere ordine al caos naturale, questa è una vocazione filosofica antica, che in Occidente risale al pensiero greco: dare una spiegazione razionale all'irrazionale. Anche se poi sappiamo bene come questo tentativo sia destinato a restare solo parziale e incompiuto.

Venendo a noi, l'Accademia Albertina vuole spingere la ricerca sull'interazione fra arte e tecnologia, ma lo vuole fare all'interno di un equilibrio fra i differenti elementi in gioco.

Ad esempio nei progetti elaborati dai docenti per la prossima *Esposizione Universale* di Osaka, nel 2025, si è individuato un comune denominatore, *Connecting Cultures*, titolo inteso come combinazione di tre priorità ed elementi topici scelti proprio da Osaka 2025: *Saving Lives*, ovvero proteggere e salvare le vite degli individui; *Empowering Lives*, ovvero valorizzare le vite degli individui ed espandere il loro potenziale; *Connecting Lives*, ovvero potenziare il capitale sociale e la partecipazione degli individui, generando comunità. I nostri docenti hanno interpretato queste tematiche focalizzando i loro progetti ed evolvendo una ricerca e una sperimentazione sul corpo, il cibo, l'abito, la visione, la frequenza sonora e il libro-carta. E qui emerge chiaramente come questi focus siano strettamente correlati fra loro e rispecchino un'intima relazione fra artificio e natura. Ed è difficile distinguere, ad esempio nel cibo o nell'uso del corpo, fra l'elemento naturale e quello artificiale.

Oltre a questo progetto di Osaka, ci sono altri progetti in corso d'opera?

SB - Sì, sempre nel 2024 sono previste la realizzazione e l'esposizione internazionale di un pro-

getto della Scuola di Pittura insieme alla Scuola di Progettazione artistica per l'impresa che vuole innestare la pratica tradizionale del dipingere all'interno di una visione tecnologica innovativa: partendo da dipinti tradizionali arrivare a produrre, mediante l'intervento delle tecnologie, immagini completamente differenti e generatrici di un significato nuovo e immaginario. Nell'ottobre del 2024, questo lavoro viene presentato all'Istituto italiano di Cultura di New York, nell'ambito di una mostra articolata in due parti: una sezione più riferita al passato, che ripropone l'importante esposizione allestita nella nostra Pinacoteca *Disegnare la città, tra l'eclettismo e il Liberty*, con gli straordinari disegni di Giulio Casanova presenti nella nostra collezione, e l'altra sezione proiettata invece verso il futuro, con tele dipinte su proiezioni immaginarie di città del futuro, realizzate anche con l'uso delle Intelligenza Artificiale.

Poi c'è un altro progetto, che in qualche modo riprende e rilancia l'eredità dei *Fisad* (*Festival Internazionale Scuole d'Arte e Design*) che ebbe due edizioni 2015 e 2019: il *World Art Education Expo-Fisad 2026*. L'Accademia Albertina, prima tra le Accademie del Nord, ha vinto un bando PNRR europeo dedicato a promuovere processi di internalizzazione nelle Istituzioni dell'Alta Formazione Artistica e Musicale.

Il progetto vincitore che si intitola: *The Italian Network of Artistic Research and World Art Education Expo Turin 2026*, cerca di individuare e di stabilire che cosa si debba intendere per ricerca nell'ambito delle istituzioni artistiche. Noi attualmente non abbiamo dei parametri definiti e consolidati, mentre negli altri ambiti universitari gli stessi sono già stati fissati da tempo. L'obiettivo è arrivare a una definizione precisa di tali parametri, ad esempio le linee guida del nostro progetto prevedono la creazione di un Glossario, con i termini che possono essere utilizzati per definire le attività di ricerca, nonché di un Censimento e di una Valutazione dei progetti di ricerca svolti nelle Accademie e nelle istituzioni AFAM, Alta formazione artistica e musicale. In tale prospettiva, è particolarmente interessante il possibile coinvolgimento dei nostri partner di tutte le Accademie, anche straniere, che potranno mostrare i loro progetti di ricerca entro marzo 2026 nell'ambito del grande evento che noi abbiamo intitolato appunto *World Art Education Expo-Fisad 2026*. Una sorta di evoluzione dei Fisad però con una differenza importante: non tanto e non solo la sem-

plice esposizione, ma la proiezione verso il futuro della ricerca e della sperimentazione, tipica delle grandi Expo, come quella di Osaka a cui parteciperemo. Con questo evento si vuole abbandonare la mera rappresentazione per generare una riflessione e fare il punto sugli scenari futuri dell'arte.

Questo progetto dell'Albertina, che ha portato alla vittoria del bando europeo, com'è nato? La Direzione dell'Accademia ha coinvolto un team di docenti per elaborarlo?

SB - All'origine di questa progettualità c'è stata la riflessione sulla necessità di recuperare il tempo perduto, rispetto alle altre istituzioni di alta formazione, attrezzandosi per partecipare ai bandi europei e ottenere dei dottorati di ricerca sui temi dell'innovazione. Noi, come sistema Afam eravamo indietro, non avevamo esperienza nella partecipazione a questi bandi europei, quindi io mi sono rivolto a nostri docenti che insegnavano in Università straniere e si occupavano all'estero della partecipazione a questo tipo di bandi; in particolare il Prof. Andrea Giomi e la Prof.ssa. Irene Biolchini che collaboravano rispettivamente con le Università di Grenoble e di Malta. L'ispirazione è stata quella di voler partecipare e soprattutto evidenziare l'innovazione che si può sviluppare nell'alta formazione artistica; infatti all'interno di questo progetto è prevista l'istituzione di ben quattro dottorati di ricerca, che saranno orientati all'ambito dell'uso artistico delle nuove tecnologie, in collaborazione con il dipartimento di Ingegneria del Cinema del Politecnico e con il Dams dell'Università di Torino. Su questi aspetti l'Accademia di Torino è diventata competitiva per l'attenzione crescente alla ricerca artistica in relazione alla tecnologia.

In un progetto didattico realizzato in Accademia Albertina alcuni anni fa, nel 2018, intitolato "Immaginare il futuro. Arte e sostenibilità" (promosso dai docenti Andrea Balzola e Cristina Giudice per la Scuola di Progettazione artistica per l'impresa allora coordinata dal Prof.Fabio Amerio), avevamo invitato Bruce Sterling, uno dei pionieri della narrativa fantascientifica cyberpunk e

anche un teorico dell'estetica tecnologica, e lui aveva parlato di Torino come una città laboratorio all'avanguardia delle ricerche e delle pratiche tecnologiche più creative ed innovative. L'Accademia Albertina è sicuramente partecipe di questa realtà e può diventare sempre più protagonista (cfr Immaginare il futuro. Arte e sostenibilità, a cura di Collettivo IF e Francesca Simondi, Albertina Press, 2018).

SB - L'Albertina nel 2024 ha anche partecipato, con la Scuola di Nuove tecnologie, alla sezione Off della Biennale di Tecnologia organizzata dal Politecnico. L'Accademia è sempre stata un laboratorio, fin dall'Ottocento, ma la ricerca non è mai stata codificata in precisi parametri e riferimenti certi per la valutazione della qualità, come è avvenuto all'estero. La ricerca e l'innovazione appartengono naturalmente a qualsiasi attività svolta in Accademia, per noi è un lavoro quotidiano, ma per un adeguamento necessario al modello universitario dobbiamo codificarle all'interno di sistemi più complessi di valutazione. Vorrei aggiungere che il progetto sul corpo, che fa parte dei nostri contributi all'Expo di Osaka, è proprio sul tema dell'identità con un'applicazione creativa dell'Intelligenza Artificiale. Se vogliamo concludere su questo tema, oggi al centro del dibattito, io credo che l'IA vada utilizzata come una risorsa positiva della creazione dell'intelletto umano; sicuramente in proposito emergono nuovi e pressanti problemi etici, su cui bisogna riflettere e su cui anche il Parlamento europeo si è espresso.

In questo volume si parla molto dell'Intelligenza Artificiale, da molti punti di vista diversi, analizzando le sue molteplici applicazioni nell'ambito creativo, culturale, sociale, dal corpo alla psicologia, dalla sessualità alla comunicazione, dall'economia alla guerra...

SB - L'utilizzo dell'IA nel settore bellico, che di questi tempi è diventato particolarmente caldo e pericoloso per la convivenza pacifica internazionale, pone degli interrogativi etici urgenti e fondamentali. Come qualunque strumento tecnologico, se declinato verso il male, in senso cristiano, può avere un ruolo

distruttivo e devastante. Come scriveva il nostro Premio Nobel Rita Levi Montalcini nel suo noto libro *Elogio dell'imperfezione*, l'imperfezione è ciò che rende umana qualsiasi azione, l'IA essendo una rigorosa costruzione matematica e meccanica non possiede questa caratteristica dell'imperfezione tipica dell'essere umano. L'imperfezione è un valore positivo, perché consente una flessibilità e un'apertura alla dimensione emotiva, morale, sensibile. Anche all'ultimo istante qualcosa può essere cambiato nelle decisioni e nei comportamenti umani.

Infatti il problema che viene sollevato da tutti, anche dagli stessi vertici militari e politici, è il rischio di un'eccessiva fiducia nei confronti delle decisioni e delle indicazioni elaborate dall'IA, in termini tecnici si chiama "overreliance" ("fiducia cieca") nell'IA, che può portare a errori di valutazione gravissimi e a conseguenze disastrose. Il grande rischio è che, come tutta l'innovazione tecnologica nella nostra società, l'IA sia vissuta soprattutto come un investimento economico e tutti gli investimenti economici massicci hanno delle priorità di carattere militare. Delegare scelte fondamentali alla tecnologia è sempre molto pericoloso.

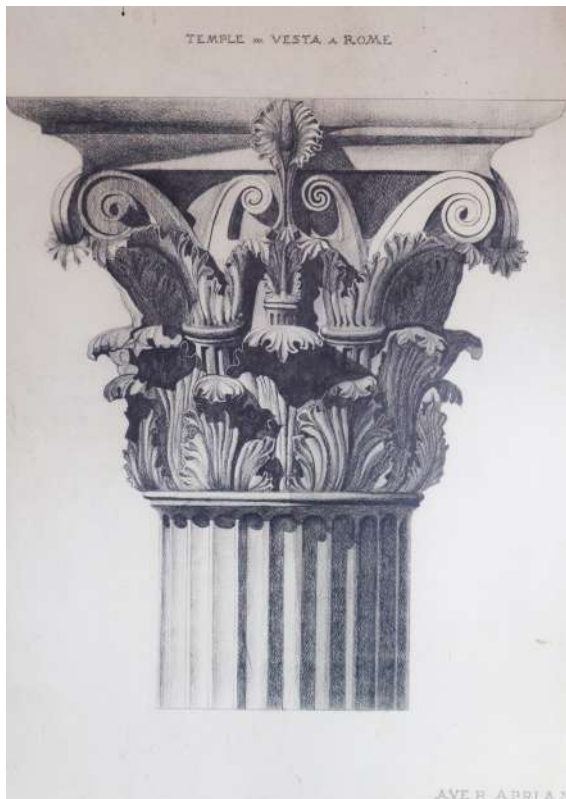
SB – Molti artisti infatti hanno previsto questo scenario apocalittico, nel suo capolavoro cinematografico *2001 Odissea nello spazio*, il grande regista Stanley Kubrick lo aveva profetizzato con la rappresentazione dell'IA tramite il megacomputer Hal, che gestiva l'astronave e che voleva annientare l'equipaggio perché non si comportava secondo i parametri su cui era programmato e ragionava. Però bisogna sempre ricordarsi che anche l'IA nasce dall'intelligenza umana, si ripropone il classico mito raccontato da Mary Shelley nel suo romanzo *Frankenstein*, in cui la creatura artificiale dell'uomo si ribella contro di lui. I miti, fin dall'antichità, ci mettono in guardia da questo pericolo, sta a noi cogliere per tempo i segnali d'allarme e farne tesoro.

Altre immagini dell'Expo di Osaka al link

<https://www.italyexpo2025osaka.it/>

L'idea, tra natura e artificio

di Ave Appiano



Ave Appiano, *Capitello corinzio*, disegno, 1970

Riprendendo il principio espresso da Vitruvio nel terzo libro del trattato *De Architectura* (I sec. a.C.), la base dell'*ars aedificatoria* è la commistione di tre principi, la *firmitas* (la solidità costruttiva), l'*utilitas* (la destinazione d'uso) e la *venustas* (la bellezza). Oltre ai principi strutturali e di funzione, che costituiscono il fondamento dell'opera ovvero l'*ergon*, e anche oltre il fascino della seduzione, si colloca l'Ornamento come supplemento aggiuntivo e complementare. Il ca-

rattere additivo dell'ornamento, nell'incorporare dati ausiliari all'oggetto, lo sposta dal naturale all'artificiale. Manifestandosi oltre l'essenza esso diventa oggetto filosofico, e in quanto accessorio denuncia un'insufficienza dell'*ergon*. Immanuel Kant, nella *Critica del Giudizio* (*Analitica del Bello*, par. 14) ascrive gli ornamenti, i fregi, alla categoria dei *parergon*, cioè a quelle cose che non appartengono come parte costitutiva all'oggetto ma "soltanto come accessori esteriori". E su questa linea Jacques Derrida, commentando Kant, definisce il *parergon* come qualcosa che sta "in posizione subordinata e in più dell'*ergon*", dell'opera, "non si trova a lato" ma "si riferisce e coopera" oltre eppur all'interno dell'insieme.

Poiché l'ornamento assegna carattere all'opera, esso è portatore di Verità nell'allestimento e nella realizzazione del Bello, similmente a quanto accade in chiave retorica. La necessità dell'ornamento è ciò che corrisponde infatti, nell'arte oratoria, a rinforzare un concetto ovvero al principio di *Epiphora*, ossia al portare in aggiunta, per ottenere una *Condita oratio*, un *conditus sermo*, un abbellimento del discorso

(una *Oratio* infatti è "inornata" quando è scarna).

Il capitello corinzio, ovvero l'artificio dell'ornamento

Tra teoria delle Idee e creazione artistica, il capitello corinzio rappresenta, oltre la mera imitazione e interpretazione della natura, quel prototipo di bellezza fondata sull'artificio come integrazione d'anima. Ancora Vitruvio (*De architectura*, libro IV), riferisce di come l'idea del capitello corinzio ebbe origini leggendarie dall'ispirazione che l'architetto scultore e pittore greco Callimaco (V sec. a. C.) ebbe di fronte a un cesto ricoperto da una pianta di acanto su una lastra votiva sepolcrale di una fanciulla. L'idea, che per Vitruvio è la forma della *dispositio*, ossia della raccolta e composizione degli elementi (le foglie e gli steli ricurvi), risponde a un modello interiore di ordine, in cui trovano posto i prodotti dell'immaginazione che lì si trasformano in una dimensione intellettuale. Il capitello corinzio, ottenuto con arte sul principio di perfezione, contrapposto al modello naturale di uno spontaneo cespuglio di foglie dentellate, documenta come l'ornamento riesca ad allestire e veicolare, per gradi di astrazione, l'assoluto naturale custode di verità. Esso sintetizza l'essenza della *poiesis* dell'arte e il principio di bellezza. L'idea estrae il soggetto dalla natura e trasferendolo in pietra o marmo lo rende eterno, le foglie perdono la loro disordinata naturalità traducendosi in una composizione geometrica ordinata con gli steli simmetrici avvolti in piccole volute uscenti dal fogliame. Dall'oggetto reale all'ornamento, il capitello corinzio greco assume poi connotazioni ancora più marcate in quello

composito romano che risulta essere la combinatoria dei due ordini distinti ionico e corinzio. La "grazia esibita" dell'ordine corinzio, il voluttuoso abbellimento di transito dal naturale all'artificiale ed espressione di quell'*ars aedificatoria* che dal mondo ellenistico passa a quello romano, segna la convergenza fra l'*eidōs* e l'*eidolon*, ossia tra l'Idea platonica – o la Forma aristotelica – e la sua conversione in immagine. L'*inventio*, che nella retorica corrisponde all'individuazione di "topoi codificati", esprime nel capitello corinzio il momento ideativo del "vedere oltre", l'attimo in cui l'immagine, dalla sua inconsistenza universale, si condensa e oggettivizza nella mente del creatore. Non *imitatio naturae*, non *mimesis* artistica, dunque, poiché questa, aderendo alla realtà si sarebbe allontanata dall'Idea.

L'idea è allora il risultato di un'intuizione e di una trasformazione dalla natura all'immaginazione attraverso l'artificio. Il capitello corinzio del Tempio di Vesta a Tivoli, di derivazione dal modello greco, valorizzato nel '500 da Sebastiano Serlio e Andrea Palladio nei loro Trattati sull'Architettura quale inno all'ornato estetico, fu fonte di ispirazione nell'abbellimento dell'architettura barocca e neoclassica come sigla di grazia equilibrata ed esibita, di bellezza ideale, sorprendente e armonica. Riprodotto nelle incisioni di Giovanni Battista Piranesi nel '700, divenne soggetto pittorico per numerosi artisti romantici che ne seppero valorizzare il tratto identificativo trasferendo il carattere additivo d'ornamento dall'oggettività tridimensionale alla sua visualizzazione bidimensionale, secondo una doppia logica di interpretazione della natura. Ponendosi dunque, l'artificio, come supplemento all'oggetto, esso assume il ruolo di strumento dell'arte, nel suo intermedio rapporto con la filosofia e con la ricerca della verità attraverso la bellezza.

Omaggio a Piero Gilardi

Piero Gilardi (Torino 1942-2023) è stato uno dei protagonisti dell'avanguardia artistica internazionale tra gli anni '60 e oggi. Artista torinese noto in tutto il mondo e presente con le sue opere nelle maggiori collezioni d'arte contemporanea internazionali, ha svolto anche un'intensa attività di promozione e organizzazione di iniziative culturali sulla relazione tra ricerca artistica, ricerca scientifica e nuove tecnologie interattive. La sua sperimentazione artistica di nuove forme, tecniche e materiali, si è sempre intrecciata con un impegno attivo in ambito etico-politico per favorire spirito critico e creatività collettiva, e con un'elaborazione teorica originale sull'innovazione dei modelli sociali e culturali. L'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino gli ha attribuito il 30 gennaio 2018 una Laurea Honoris Causa in Scultura (cfr. Andrea Balzola, *Piero Gilardi: l'arte come esplorazione e partecipazione creative*, in *Connessioni remote* n.5, 2023 <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/view/20894>).

General intellect

Piero Gilardi e l'utopia della creatività collettiva

di Orietta Brombin

Cercando le innumerevoli tracce lasciate da Piero Gilardi lungo il percorso eclettico di artista, teorico e attivista, tra i vari documenti dei primi anni della *Rete* web digitale, si trova un documento in tre parti, la significativa registrazione del suo intervento al convegno tenutosi all'Accademia di Brera nel 1996: *Un approccio formativo all'arte dei nuovi media*¹.

La Rete, originata negli anni '60 da studi bellici durante la Guerra Fredda, varata ufficialmente nel 1989 al CERN di Ginevra, in seguito alla progressiva diffusione dei personal computer in uso dalla metà degli anni '80, arriva a riconoscersi nella vastità del *World Wide Web* nei primi anni 2000. La comparsa dei nuovi media rappresenta per Gilardi una nuova e coerente sfida, in linea con la sua ricerca transculturale e oggetto di dibattito anche sociale di quegli anni. Il filo rosso di un'attenzione puntuale ai fenomeni del suo tempo

è per Gilardi: “[...] uscire dall’arte per entrare in altri ambiti [...] quando a metà degli anni ‘80 le tecnologie hanno mostrato la loro capacità enorme di trasformazione delle strutture economiche e anche della cultura”².

I mutamenti improvvisi della sua ricerca (perché improvvisi sono i cambiamenti da cogliere) lo portano a creare nuovi gruppi, affini e progettuali, nuclei alternativi di artisti e intellettuali caratterizzati da un comune approccio sperimentale, come il progetto *AR-SLAB* di Torino, e quello internazionale *Ars Technica* con sede a Parigi nel Parc de la Villette. Gilardi immagina (perché ne crea

forma) una svolta cibernetica già nelle sue prime produzioni, le protoscientifiche *Macchine per il futuro* esposte nel 1963 alla galleria L'Immagine di Torino. Gli stessi *tappeti-natura* sono *capsule del tempo*, porzioni di paesaggio risolte con tecniche artificiali, micro-ambienti confortevoli e ritratti fedeli di un'unicità che solo l'autore ha potuto osservare con i propri sensi. La loro rappresentazione è già la dimostrazione di un distacco, tanto virtuale quanto commovente, del ben noto stilema classico: la *vanitas* di una *natura miserabile in perdita*³, per ricordare a tal proposito le parole di Sottsass. Lo stesso Gilardi, intervistato riguardo alla sua ricerca di nuovi linguaggi tecnologici, precisa: “L'idea dei tappeti-natura l'ho maturata nel 1964 quasi come una deduzione dal progetto delle macchine per il futuro; infatti nella cellula abitativa individuale dovevano esserci dei quadri gestaltici con una funzione psicoterapeutica; quando tentai di concretizzare

sperimentalmente quei quadri, sentii l'esigenza di attualizzarli con il vissuto della natura artificiale tipico degli anni '60, pur mantenendo [...] l'utilità del tappeto. Penso che l'elemento di continuità che collega i tappeti-natura alle mie odierne installazioni computerizzate sia il bisogno di artificialità che è un bisogno profondamente umano-biologico nel senso che l'uomo, come tutti gli organismi viventi, ricrea artificialmente il proprio ambiente nella ricerca di una migliore ergonomia esistenziale. Superato il punto di vista antropocentrico della vecchia epistemologia, cade la tradizionale opposizione tra naturale ed artificiale, tra natura e cultura”⁴.

Gilardi intuisce che per la *rivoluzione* informatica gli strumenti tradizionali dell'opposizione politica e culturale stiano diventando obsoleti e che la responsabilità degli artisti, la sua responsabilità, debba continuare a operare per un possibile cambiamento, anche di medium: poiché “l'arte deve entrare nella vita, ma dato che la vita è alienata, occorre impegnarsi anche a liberare e disalienare la vita”⁵. La sua preoccupazione politica in quel decennio ragiona sul come avrebbero agito le nuove tecnologie nella nostra vita futura, nel salto enorme rappresentato dalle tecnologie meccaniche mutate in tecnologie immateriali. La transculturalità che lo ha sempre contraddistinto è la chiave della trasformazione profonda della sua ricerca, sempre attenta alla relazione (che possiamo



Piero Gilardi, *General intellect*, installazione interattiva, 1998

anche definire ancoraggio consapevole) con l’*essere natura*, ancor più se ci si trova immersi nel sistema capitalistico delle macchine, pur sempre *organi dell’intelligenza umana*⁶. In questo senso, l’utopia espressa da Gilardi, due anni dopo la sua conferenza a Brera, prenderà forma nell’installazione digitale *General intellect* (1998), agente politico in forma di gioco interattivo che affronta il nodo del *virtuale* proponendo di partecipare collettivamente a una pedagogia dell’esperienza, una sorta di terapia concreta alla produzione di un sapere sociale: sei persone costruiscono – insieme – una città multietnica sperimentando una possibile coesistenza identitaria multipla. Muoversi nello spazio del web, quello che Barilli definisce come *carattere esplosivo*, dove lo spa-

zio prospettico della modernità diventa mare aperto nel quale “L’uomo dell’era elettronica estende il reticolo delle sue terminazioni nervose fino a occupare grandi distese di spazio e di tempo [...]”, non può privarci della corporeità perché: [...] noi percepiamo muovendoci nello spazio e agendo. Il nostro percepire è un ricostruire il mondo e lo facciamo non solo con i nostri strumenti mentali, con i nostri apparati di simbolizzazione, ma lo facciamo anche – in maniera inestricabile – con il nostro corpo”⁸.



Piero Gilardi, Intervento al Convegno Arte+Scienza: *I mutamenti indotti dalle Nuove Tecnologie nell’Arte Contemporanea*. Accademia di Belle Arti Brera, Milano, 1996. (frame da video)

Paolo Grassino

O la metamorfosi come atto esistenziale

di Franco Fanelli



Paolo Grassino, *Serie Zero*, fusioni di alluminio, fotografia di Stefano Maniero, 2018

Se la complicità, l’osmosi o il conflitto tra natura e artificio hanno percorso tutta la storia dell’arte, l’ingegneria genetica, le nuove tecnologie, l’intelligenza artificiale e l’emergenza ambientale hanno aggiunto altri ambiti di ricerca, anche all’insegna di un rinnovato interesse per il rapporto tra arte e scienza. Una mostra come *Post-Human*, curata da Jeffrey Deitch al Castello di Rivoli nel 1992, ha portato in scena, in una narrazione che nell’ultimo ventennio ha intrapreso una cadenza ansio-

samente distopica, il tema della mutazione indotta artificialmente nel corpo umano, tema declinato nell’ampio capitolo dell’artificio come ingrediente dell’“apparire” (*Apparence*) in una mostra curata da Achille Bonito Oliva e Danilo Eccher per l’allora Galleria d’Arte Moderna di Bologna nel 2000.

Note

1. Convegno Arte+Scienza. I mutamenti indotti dalle Nuove Tecnologie nell’Arte Contemporanea. Intervento di Piero Gilardi - Ars Technica: *Un approccio formativo all’arte dei nuovi media* (3 video) Accademia di Belle Arti Brera, Milano, maggio 1996. <https://www.youtube.com/watch?v=8Ffoot3P9aY>
2. P. Gilardi, *Un approccio formativo all’arte dei nuovi media*.
3. E. Sottsass, *Domus*, n.455, 1996.
4. L. Marucci, *Piero Gilardi e lo Spazio Virtuale*, in Juliet, n.74, 1995.
5. A. Bellini, *Piero Gilardi*, in Flash Art, 2015.
6. K. Marx (1857-58), *Frammento sulle macchine*, in *Grundrisse*.
7. R. Barilli, F. Irace, F. Alinovi, *Una generazione postmoderna*, Mazzotta, 1983.
8. P. Gilardi, *Un approccio formativo all’arte dei nuovi media*, 1996.



Paolo Grassino, *Madre*, cera su legno e polistirolo, fotografia di Altrospazio, Roma, 2008

Il decennio che intercorre tra gli anni Novanta e Duemila coincide per Paolo Grassino con la fase in cui un giovane artista individua anzitutto la propria identità espressiva e formale, per poi muoversi verso quella che convenzionalmente viene detta “prima maturità”. Nato nel 1967, come egli stesso ama ricordare, “l’anno di nascita dell’Arte Povera”, Grassino non approda, al contrario di altri della sua generazione, a un destino di epigono. Se la rinnovata enfasi sui temi della proliferazione, della crescita, della trasmutazione chimica e materica, del materiale come portatore di simboli e significati ancorati nella storia della cultura e nel divenire della realtà era al centro delle poetiche poveriste, Grassino adotta quasi subito elementi di natura artificiale e industriale, materiali plastici come tubature elettroniche o rivestimenti sintetici. È utile ripensare a quanto Adalgisa Lugli teorizzò nei suoi scritti e, in sede espositiva, alla Biennale di Venezia del 1986, dedicata al tema Arte e Natura, circa la sopravvivenza della *Wunderkammer*, prototipo di ciò che la soppianderà, ovvero i musei scientifici, nelle

opere di alcuni artisti contemporanei attivi attraverso la pratica installativa dell’assemblaggio. La *Wunderkammer* di Grassino, nei primi anni Duemila, ha come protagonisti i reperti di una zoologia apocrifa e mutante in cui preistoria e futuro sembrano combaciare. La recente mostra *Incursioni*, una monografica concepita in quattro stazioni per la terza edizione 2023/24 della Biennale di Scultura Diffusa di Pinerolo organizzata da Patrik Losano, ha non solo confermato le premesse tematiche di Grassino, ma ne ha sottolineato almeno un paio di aspetti fondamentali nella sua ricerca. Il primo è il confronto con la realtà sociale, macropolitica e antropologica su argomenti di portata universale: la guerra,



Paolo Grassino, *Analgesia*, fusioni di alluminio, fotografia di Jessica Quadrelli, 2012

ma anche il conflitto esistenziale dell’individuo, sono stati i fili conduttori della mostra. Il secondo è il respiro drammaturgico attraverso il quale l’artista torinese mette in rapporto le proprie opere con gli spazi che le ospitano, non di rado sedi fortemente connotate, che siano esse archeoindustriali o auliche (caso recente, in questo senso, l’antologica allestita a Palazzo Saluzzo Paesana a Torino nel 2019 e curata da Loránd Hegyi, il più profondo interprete critico dell’opera di Grassino). L’attitudine drammaturgica dello scultore si è rivelata particolarmente preziosa in una mostra dislocata in quattro sedi marcatamente diverse nelle rispettive caratteristiche architettoniche e storiche. In apertura, nello spazio esterno antistante la Cavallerizza Caprilli, fulcro della mostra, due sculture raffiguranti giovani incappucciati dai cui corpi germogliavano ramificazioni

vegetali, oltre ad assumere la funzione di *spreker*, coloro che nel teatro barocco introducevano gli spettatori alla narrazione teatrale che di lì a poco avrebbe avuto luogo, erano (e sono) forse l’esempio iconograficamente più indicativo per definire la compresenza tra Natura e Artificio nel lavoro di Grassino. Compresenza che si sviluppa all’insegna della metamorfosi, tema e dispositivo cari all’autore (“Credo che la metamorfosi, da Ovidio a Kafka, solo per citare i casi più conosciuti, sia un’efficace speculazione per narrare tematiche perenni dell’esistenza”, ha dichiarato), che gli consentono, soprattutto nelle opere a forte rischio di spettacolarizzazione fine a se stessa, se non di estetizzazione del dolore, di inserire una dose di incertezza interpretativa, nonché di visionarie reminiscenze dalla letteratura e dalla cinematografia: l’aereo nero, il Mig russo simbolo della guerra fredda che si schiantava al suolo all’interno della Cavallerizza, avrebbe potuto assumere le sembianze di un ciclopico insetto nero o, come ci riferiva l’autore nella fase di preparazione della mostra, di un immenso mozzicone di sigaretta schiacciato in un posacenere. C’è infatti una sorta di ironia tragica che talora affiora nel lavoro di Grassino. Nella Cavallerizza Caprilli il periodo e lo stile di costruzione dell’edificio, il 1910, come scuola mi-

litare di equitazione rimandavano irresistibilmente alle atmosfere *Finis Austriae* di Joseph Roth, e il relitto abbattuto e disperso diventava, nel suo inquietante eppure sensuale rivestimento gommoso nero, una sorta di Titanic, simbolo anch'esso di una catastrofe che sanciva la fine dell'ottimismo positivista e industriale alle soglie della Grande Guerra. La storia, allora, s'intreccia nel rapporto Natura-Artificio non senza riferimenti all'iperbole barocca, la stessa che, negli ambulacri delle tribune, piaga il calco ripetuto del volto dell'artista segnato da brani di tessuto colorato. Si adotta qui non a caso il termine "barocco" a proposito dell'arte di Grassino giacché è nel Seicento che il rapporto naturale-artificiale nell'arte visiva attraversa una delle sue tappe più intense (la passione, quasi l'ossessione per l'acqua portata al centro dell'Urbe attraverso le fontane monumentali di Bernini ne sono soltanto un esempio). Commentando in catalogo la mostra di Grassino a Pinero- lo, chi scrive ha speso un riferimento guariniano a proposito di un'altra iperbole, il grande cuore nero fuso nel metallo e collocato, quasi come atto votivo, sulla sommità della collina di San Maurizio, sul piazzale antistante l'ottocentesco Santuario della Madonna delle Grazie. Un cuore artificiale e insieme pulsante nelle sue potenzialità non solo visive ma anche sonore, nel rimbombo della sua immensa cavità. Un *Sacré Coeur* laico, ex voto nero come la atrabile che l'antica medicina ippocratica attribuiva ai melanconici perché, spiega l'artista, "il nero esiste prima e dopo la luce, prima e dopo la materia, prima e dopo il tempo". Un cuore fossile che anziché assolvere alle sue tradizionali funzioni di pompa di un organismo diventa buco nero, risucchio, vortice. Neri, infine, erano anche i corpi mutanti contorti a terra, nella Galleria Losano, nel centro storico medievale della città. Crisalidi di fossili, pietrificate in un tempo eterno, conservano la genesi del lavoro di Grassino, che affronta il dolore come condizione umana. Le forme dei giacconi imbot- titi assumono, nuova metamorfosi, le sembianze di carapaci o di corpi preistorici (o post-storici) attraversati da una linea invisibile (in tempi in cui confini e muri sorgono ogni giorno nelle nostre esistenze) che separa e taglia: da una parte c'è l'essere, dall'altra il nulla. Di là c'è il vuoto, di qua l'esistere. Grassino ci pone ancora una volta davanti a un bivio. Da una parte riecheggiano le parole di *Guerra e guerra*, un romanzo di László Krasznahorkai (in cui l'arte e un artista svolgo-

no, alla fine, un ruolo attivo): "Io credo che dopo non ci sia nulla. Solo un grande buio, un grande spegnere le luci e infine viene spento anche quel buio". L'altra via porta lo sguardo a cercare le figure dei due giovani incappucciati a guardia di una città. E a proposito di metamorfosi come mito rigenerativo (ma anche di giovani, gli stessi nostri studenti, giacché chi scrive ha avuto la fortuna di avere Paolo Grassino prima come studente e ora come collega all'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino), chiudiamo questo testo citando ancora una volta le parole di un'artista d'oggi, non più giovane ma di estrema attualità, Elisa Montessori: "Dafne è il mito di quella metamorfosi che nega e supera la separazione tra mondo vegetale, animale e minerale. Rigida catalogazione che ormai anche la scienza non riconosce più. L'unica salvezza è nella trasformazione e a cambiare dobbiamo essere noi".



Paolo Grassino, *Serie Zero*, Fusioni di alluminio, fotografia di Stefano Maniero, 2018

La dematerializzazione del materiale

di Alessandra Ragona

Spesso, gli adulti che circondano il bambino, soprattutto nella fase infantile e pre-adolescenziale, lo ostacolano nel toccare e nel cercare di farlo esprimere artisticamente; dargli vincoli è come uccidere il suo lato puerile, le sue tensioni, che lo stesso Freud definiva come un bisogno primario, al fine di far fuoriuscire delle pulsioni interne. Durante la conferenza tenutasi a Lisbona nel 2006, sulla tematica dell'educazione artistica, lo studioso scientifico Antonio Damasio ha indicato la peculiare relazione tra il senso artistico, in quanto valore, e lo sviluppo della coscienza. Secondo lui, infatti, la **coscienza** è un sentimento (proprio come la rabbia e la felicità) e tutte le cose che inventiamo (le leggi della musica, le norme etiche) derivano da essa; ne risulta che sviluppando il senso emotivo del bambino, prendendoci cura di quel *fragile fiore della creatività*¹, è possibile costruire delle basi per una **società futura di pace e di equilibrio**. Il risultato si può paragonare alla concezione dell'amore di Dante Alighieri: talmente forte ed incondizionato che può smuovere il cosmo, ovvero far accadere l'impossibile (*Amor che muove il Sole e le altre stelle*; Paradiso, XXXIII, v. 145).

La fobia, da parte degli adulti, dello sviluppo del pensiero divergente (il pensare senza schemi e limiti) nei bambini si sovrappone ad un altro problema fondamentale che di anno in anno si inasprisce sempre di più: la **dematerializzazione del materiale**. Per sottolineare la sua importanza, l'esempio più eclatante è la prima esperienza che i neonati fanno di contatto: una volta partoriti, vengono messi sul petto nudo della madre per ridurre il passaggio violento dall'interno del grembo all'esterno. Toccare, quindi, non significa solo usare la punta delle dita, ma coinvolgere l'intera superficie del corpo. Anche Bruno Munari, che lavorò molti anni nell'ambito didattico con

i suoi laboratori intitolati *Giocare con l'Arte*, affermava che la comprensione del mondo da parte del bambino si acquisisce attraverso l'**esplorazione di tutti i sensi**. Oggigiorno, la dematerializzazione del materiale è un fenomeno in via di sviluppo, che va di pari passo con l'incessante innovazione tecnologica. Un processo collegato al diminuire progressivo della percezione tattile, in particolare sui più piccoli, che utilizzano i devices elettronici in modo spropositato: il materiale si è *smaterializzato*. Il tatto, infatti, sembra essere stato completamente sostituito dal senso della vista e l'unica texture a cui sono abituati ad entrare in contatto è la tastiera liscia.

A tal proposito, l'artista milanese Federico Clapis, in una serie di recenti sculture, ha saputo cogliere e rappresentare in modo efficace questa tematica: cicogne che trasportano il neonato vengono sostituite da droni, il bambino che si culla amorevolmente fra le braccia, generato da un visore oculus. Di lampante significato e spunto chiaro di riflessione è *The Connection* (realizzata con diversi materiali come resina e bronzo, e varie dimensioni, a seconda della sua installazione): è una scultura che ritrae il busto di una donna incinta, il cui ventre



Federico Clapis di fronte alla sua opera *The Connection*, 2017



Federico Clapis, *Babydrone*, 2018

è sezionato per far vedere un feto che sta reggendo uno smartphone, come se si stesse facendo un selfie. Questo artista è nato come youtuber e nel 2015 ha deciso di dedicarsi all'arte contemporanea e alla sua divulgazione per renderla accessibile anche ai più giovani. È noto anche per il movimento del *Deep Scrolling*, nato a seguito della Triennale di Milano a cui ha partecipato organizzando una particolare *Experience* che consisteva in laboratori e talk su come la tecnologia ci abbia profondamente cambiati e resi, in alcune sfaccettature, meno abili manualmente. Il movimento ha come obiettivo quello di rimuovere dalle persone seguite (anche detto in slang *unfolloware*) tutti quegli account effimeri, che non trattano di arte, un'operazione di "ecologia della visione e del pensiero"².

Mettendo in relazione creatività e tatto è possibile constatare quanto essi siano intrinsecamente

connessi fra di loro: l'Esperienza, in quanto valore formativo della persona, avviene grazie al contatto con un oggetto per farne propria la modalità d'uso, per creare. Oggi più che mai è necessario che la società si prenda **cura del bambino** che sarà il nostro futuro, come è importante che si costruisca un ambiente a sua misura attorno a lui. Importantissima è la missione dei genitori: lasciarli liberi di sperimentare. Se non si conserva la vitalità del proprio bambino, la voglia e la curiosità di scoprire, l'ardore della candela diventerà sempre più flebile, fino a spegnersi.

L'amore ai tempi dei social media

Relics of the future created in the present that recall the past

di Marco Abrate (Rebor)

Come viene vissuto l'amore al tempo del digitale?

L'arte, fino ad oggi, ha contribuito a rendermi giorno dopo giorno più consapevole. Affinché una mia opera sia autentica e riesca a comunicare con il pubblico, deve partire da un'emozione genuina, letta così come è. Va menzionato che l'aiuto di una psicologa, soprattutto quando mi è stata riconosciuta la dislessia, è stato fondamentale. Mi aveva consigliato di lavorare sulla capacità di organizzare i pensieri, e questo consiglio è stato estremamente utile. Per me, l'arte è avere il coraggio di scavare a fondo di se stessi, essendo più autentico possibile e libero dalle illusioni dell'io. Una visione egocentrica può spesso distogliere dalla verità su se stessi perché la si rigenera con un ideale che vogliamo imporre a noi stessi e agli altri. Mi piace utilizzare la tecnologia in modo creativo anziché passivo. Abbiamo assistito progressivamente a un cambiamento nella società, nello spazio urbano e nelle tecnologie. Un aspetto legato alla diffusione di internet è il fenomeno studiato da Barry Wellman (2012): il *networked individualism*. Questo fenomeno è il risultato del processo di mutamento sociale avviato con l'industrializzazione. Questo ha influenzato sia gli stili di vita, con un crescente isolamento e alienazione, sia la creazione di legami sociali. Se in passato la vicinanza fisica e il contatto faccia a faccia univano le persone, ora, grazie alla rete internet, è possibile stabilire connessioni anche con individui geograficamente distanti. Ciò che accomuna non è più solo la condivisione dello stesso spazio, ma anche la condivisione degli stessi valori e obiettivi comuni. Nel complesso, le relazioni nate offline e online si integrano tra loro. La tecnologia ha cambiato oggettivamente la vita di ogni indivi-

duo? Approfondendo, possiamo osservare quanto questi cambiamenti siano avvenuti in modo molto rapido. Non è stato subito compreso che "on life" e "off life" non sono due mondi separati, ma due metà che si uniscono per formare lo stesso mondo. Spazi fisici e digitali si fondono in un continuum in cui la distinzione tra reale e virtuale, online e offline, perde i suoi significati più rigidi. Gli utenti possono passare agilmente da una dimensione all'altra, mescolando diverse forme di comunicazione, sia mediate che faccia a faccia. I social network rappresentano un nuovo palcoscenico, dove i contenuti caricati sui profili degli utenti (foto, video, post scritti, flussi di coscienza) sono legati a una continua riflessione su come si viene percepiti dai propri follower e su cosa si desideri trasmettere loro. Tramite i social media è possibile mettere costantemente alla prova la propria identità sociale e personale. Il lato ingannevole riguarda la memoria digitale, molto più affidabile della memoria umana. Sul web è possibile rintracciare i discorsi identitari di ogni individuo, rendendo visibile a chiunque il processo di creazione del proprio sé, prima

Note

1. S. Vitulli, *Quel fragile fiore della creatività*, Il Giornale, 28 agosto 2007, <https://www.ilgiornale.it/news/quel-fragile-fiore-creativit.html>.
2. Cfr. G. De Pasquale, *Sguardo Sospeso – Rifrazioni, Parva Naturalia 2012-2014*, vol. 10, Società Piacentina di Scienze Naturali, 2014.



Marco Abrate (Rebor), *Confluences*, cement, parget, paint, 2023

celato nel retroscena. Se non si conosce a pieno il mezzo che si sta utilizzando e non si ha una buona consapevolezza del sé e dello spazio che ci circonda, si può inciampare in grandi illusioni. Prima della pandemia, l'osservazione del rapporto tra coppie e uso dei social media evidenzia quanto l'individuo si sia progressivamente isolato e abbia interagito in modo minore nella vita offline. Dopo la pandemia, periodo che ha costretto la maggior parte delle persone ad utilizzare principalmente il mondo digitale per vedersi o dialogare, ci si è indirizzati verso una maggiore consapevolezza e l'importanza di avere un equilibrio tra il vivere con intelligenza e creatività in internet. Purtroppo però l'uso passivo è ancora molto diffuso, perché per utilizzare un mezzo in modo creativo ci vuole un minimo di "fatica". Oggi se un evento non viene pubblicato sul profilo social del protagonista, sembra che non sia mai accaduto. Si è più controllati online che dal vivo? Ogni post, storia o video è un'arma a doppio taglio che può inaspettatamente rivoltarsi contro di noi se non ci si fa le appropriate domande prima di pubblicare qualsiasi cosa su una piattaforma: perché sto pubblicando? Cosa voglio comunicare di me stesso? Anche se fosse il miglior post o story, perché è la miglior cosa per me? I social network sono anche controproducenti? Se usati correttamente, permettono

di coltivare relazioni e generare soddisfazione nei partner. Altrimenti, rischiano di danneggiare l'equilibrio instaurato e logorare la coppia, portandola alla rottura. In una relazione, le foto sono solo un contorno, un ricordo di momenti speciali da rivivere insieme, ma è la comunicazione tra i partner che permette alla coppia di funzionare, indipendentemente dalla modalità utilizzata. Tra gli aspetti negativi, emerge il bisogno di mettersi in mostra online. Non è raro provare un senso di inferiorità nel vedere post e storie riguardanti cene romantiche o attività di coppia. Tuttavia, siamo sempre più consapevoli che spesso sono le coppie più fragili a condividere più contenuti, quasi a compensare la mancanza di stabilità.

L'evoluzione dell'amore nell'era dell'immediatezza digitale

Il concept per creare le mie opere esplora come le relazioni amorose si evolvono nel mondo digitale, evidenziando sia la bellezza delle connessioni che la fugacità nel contesto della tecnologia in rapida evoluzione. Cos'è l'amore oggi? Come viviamo questo tipo di emozione? Utilizzando opere che integrano elementi analogici e digitali, esploro il concetto di abitare lo spazio in un'epoca caratterizzata da una crescente interazione tra il mondo fisico e quello virtuale che oggi coesistono. Il concept parte principalmente da esperienze personali, si concentra su come vivo questa emozione evitando però un discorso retorico, per permettere allo spettatore un coinvolgimento ed un'interazione profondi con le opere e lo spazio. Mi sono chiesto cos'è l'amore per me. Ho voluto esprimerlo dicendo che è come donare ali per volare e mo-

tivi per rimanere. In questo momento sono visibili degli schizzi e studi preparatori in vista della realizzazione delle opere: materiali che vogliono raccontare, attraverso la *pareidolia* (elaborazione fantastica di percezioni reali incomplete), come possiamo proiettare intorno a noi quello che ci circonda, le nostre emozioni. Sono partito dall'opera *Can you hear?* un'opera della serie *Disvelamenti* che ho realizzato prima di partire per il Canada e già presente presso la galleria MA-EC. In seguito, prendendo spunto dal concetto di Heidegger di "dimora" attualizzandolo a come viviamo lo spazio oggi, ho immaginato gli interni di una casa dove trascorriamo del tempo e dove piccoli dettagli possono portarci a ricordare momenti vissuti durante l'innamoramento. Il concetto base dello sviluppo di questa nuova serie ha come chiave di lettura i tre punti principali: l'impermanenza, lo spazio (analogico e digitale) e l'amore.

* Nota: Le opere pubblicate appartengono alla serie *Relics of the future created in the present that recall the past*, realizzata a Shanghai durante la residenza Swatch Art Peace Hotel, Maggio-Agosto 2023, il nuovo concept è stato realizzato durante una residenza a Waterloo, Canada, all'inizio del 2024.



Marco Abrate (Rebor), *Balance*, cement, parget, paint, 2023



Marco Abrate (Rebor), *The optical unconscious*, cement, parget, paint, 2023

I pennini della beccaccia e il vecchiossimo ippogrifo

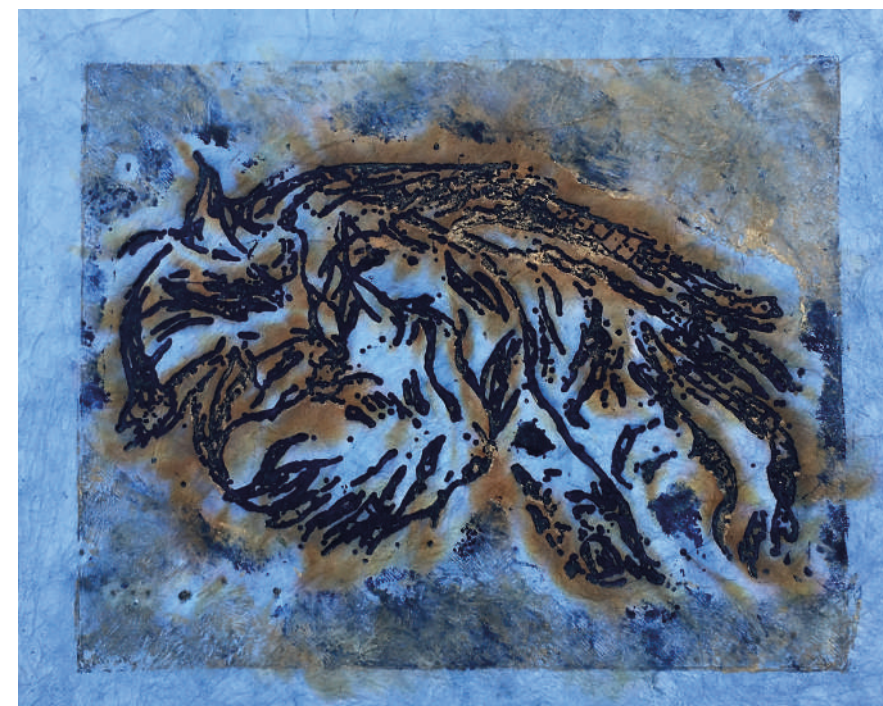
di Lucia Norbiato

La natura è un artificio, l'artificio è l'ultima naturale remigante delle ali di beccaccia, detta pennino del pittore, che si può anche produrre in materiale artificiale, altrettanto resistente e a forma acuminata. Si soppesano gli artifici: pennino naturale e pennino artificiale, e i piatti della bilancia oscillano, talvolta si fermano annunciando equilibri, senza possedere “un equivalente determinante di massa”, ovvero un campione univoco raffrontabile. La mattina del primo febbraio l'amica Giuseppina mi inviò l'immagine di un quadro che conteneva un trofeo: disposte a ventaglio c'erano numerose penne di beccacce. Nelle ali di questo timido e crepuscolare uccello, attivo soprattutto all'alba e al tramonto, vi sono due penne speciali, le sue ultime remiganti, chiamate “pennino del pittore”, che, essendo particolarmente acuminata e resistenti, servono ai pittori per le rifiniture di precisione. All'animale servono invece per effettuare brusche virate tra i rami e gli alberi dei boschi dove principalmente vive. Almeno 60 beccacce furono sacrificate per la composizione, dato che ogni uccello ne possiede soltanto due. Anche la “spina” dell'istrice viene utilizzata dai pittori, e non solo, le penne di beccaccia possono costituire ottime mosche finte per la pesca, e sorta di aghi per il ricamo. Ci serviamo di ciò che si trova in natura ma a volte fabbrichiamo artificialmente, con sostanze sempre tratte in natura, oggetti simili, di forme analoghe o variate, plasmate secondo un'estetica soggettiva, altrettanto valida, per esempio con caratteristiche simili alle remiganti della beccaccia o agli aculei dell'istrice. L'artefice esercita un'arte manuale che richiede esperienza e ingegno, da sempre ci si domanda chi sia l'artefice dell'universo; similmente allo sconosciuto dell'universo, ammettendone l'esistenza, nel rispetto delle molteplici visioni e teorizzazioni mitologiche e religiose, dal demiurgo a Dio, per citarne almeno

due, le persone sono artefici, ma conosciuti e presenti nell'universo conosciuto. Ciò che appare ai nostri sensi ove non vi sia, o sia più o meno, intervento umano, ci può stupire: è l'artificio di un artefice conosciuto o sconosciuto; l'uomo agisce sulla sostanza che trova in natura nell'universo e compie i suoi atti creativi. Se volessimo confrontare i due oggetti, il pennino del pittore, remigante di beccaccia e il pennino fabbricato artificialmente, soppesandoli ipoteticamente sui piatti di una bilancia, li vedremmo oscillare, sino a raggiungere, forse, un equilibrio: gli oggetti, posati sui piatti, potrebbero avvicinarsi per simile, o diverso, e altrettanto interessante aspetto, forme, caratteristiche, ma per entrambi non potrebbe mai esistere “un equivalente determinante di massa”, ovvero un campione univoco da raffrontare e soppesare separatamente. Pennino naturale e pennino artificiale sono entrambi artifici meravigliosi, forse noi abbiamo un vantaggio, sappiamo di aver realizzato il pennino artificiale, il resto è mistero che su di noi rimbalza. Nel mese di febbraio con i liceali della classe quinta G scienze applicate, del Classico e Scientifico Statale “Pellico Peano” di Cuneo ho deciso di esplorare forme espressive, aspetti e relazioni tra arte e tecnologia



Lucia Norbiato,
Il gatto Narciso,
puntasecca, 2023



Lucia Norbiato,
Il gatto Narciso,
plagrafia, 2023

in alcune manifestazioni di arte contemporanea. Il paesaggio ne propone una vista sconfinata e articolata per complessi ripensamenti su molteplici problematiche, sociali, ambientali, morali, affettive, politiche... esperite con linguaggi dell'informatica, e altri linguaggi anche maggiormente

coniugati a quelli tradizionali. Sono corse ed inseguimenti nell'universo delle materie, gravide di artifici, accumulate, riorganizzate in fabbriche per marchingegni, alla ricerca di originalità, piacere, nuovi linguaggi, e di profitti, spesso incontrollati a volte perversi, in processi che si svincolano sempre più dai legami di spazio per attestarsi a quelli di tempo, dove luoghi, persone, animali e cose possono avvicinarsi facilmente alla vita intima senza

percorrere spazi (distanze), per convivere invece nella simulazione di attimi, ore, giorni vitali “aumentati” e accedere alle estreme conseguenze di esperienze prive di veri e propri contatti reali. Le reazioni verso queste odierne opportunità sono spesso contraddittorie: di ostacolo a causa delle paure verso un ignoto, di ardimento per desiderio naufragante dello stesso infinito ignoto. Mappare gli stati d’animo, riconoscere e rieducare i sentimenti è e sarà l’obiettivo di un addestramento sempre più vorace. Si innescano come sempre orientamenti che ricercano stati di consolidate memorie, magari mutate, ma consone alle tradizionali, e ancora desiderate perdite di riferimenti, ma sempre contraltari di desiderati agganci simili a quelli di antichi riti. Si è nuovamente in procinto di una folla in tumulto, di raggruppamenti, di insiemi di vario genere, dispersi nel web che svolgono, o assistono a “celebrazioni” varie, a volte irriverenti, in una luce schermata falsamente protetta, dove è lo stesso schermo luminoso la luce del nuovo tempio, davanti al quale si assiste, si vive, ci si stupisce, e si può forse escludere che da esso possano fuoriuscire anche nuovi esseri con i semplici gesti di un arto umano o di una zampa? Di fronte mi pare di vedere ancora un “grande vetro”, di memoria duchampiana, dove la super-

ficie trasparentissima, successivamente incrinata, che l’artista non si preoccupò di riparare considerando l’accidente un intervento del caso, ora sembra definitivamente caduta, inesistente; l’intangibilità di un supporto immersivo, non più tela, non più situazione condivisa, non corpo presente, non specchiante per incontri dopo rimbalzi curiosi di origine labirintica, non ultimo *Grande vetro* prima di un abbandono definitivo dell’arte per una partita a scacchi; ma sino a quando ci sarà la macchina celibe sottostante, uno scapolo dei nove per una sposa, una scapola di Adamo per Eva e le progenie assicurate, un supporto sarà ancora nelle nostre mani, si tratterà di cavalcare un bit? Anziché un grifo? Ed essere, ancora pregni della memoria di antiche prese, finalmente forse catturati da un vecchissimo ippogrifo.

Nota sulle immagini:

Le stampe, a cui ho dato il nome di “plagrafie”, sono ricavate da matrici in “pla” (acido polilattico) realizzate con la stampante 3D e sono il risultato di una nuova tecnica elaborata e sperimentata a partire dal mese di dicembre 2021. Le matrici in pla, desunte dai disegni, dalle incisioni tradizionali, o altro, possono variare anche notevolmente, nelle dimensioni, nei segni, tra loro e rispetto all’operato di partenza.

Acquerelli

di Daniele Gay



Daniele Gay, *Sentinella*, acquerello, 2019



Daniele Gay, *Faro*, acquerello, 2015

Incisioni

di Alessandro Cugno, Martina Bertalmio, Eleonora Fracchia



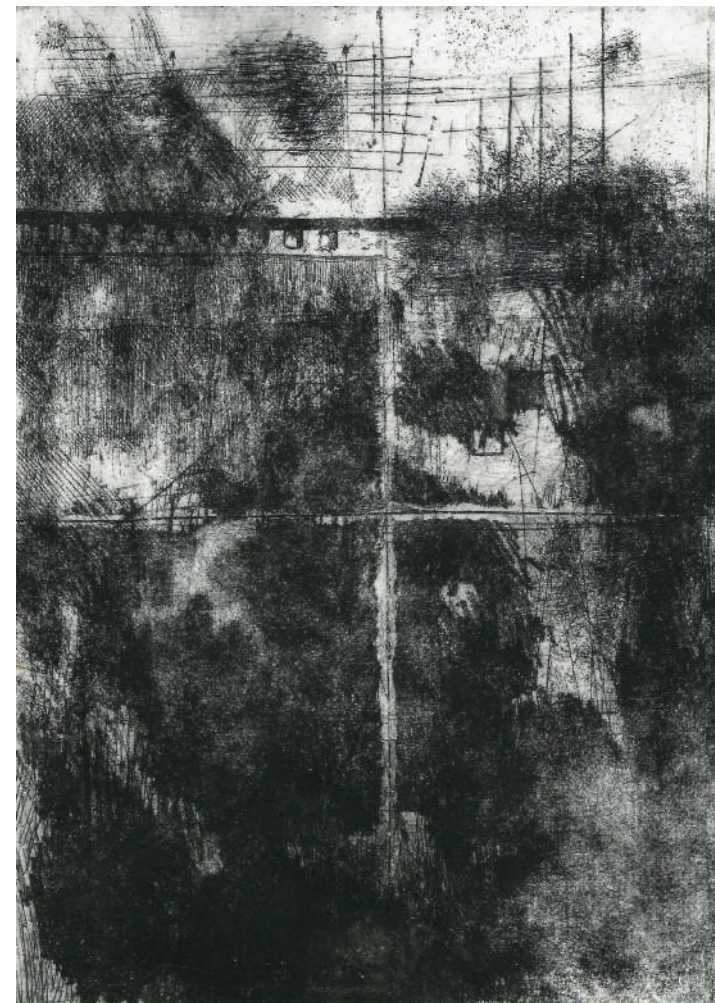
Alessandro Cugno, *Apocalido*, cera molle e acquaforte su rame, 2024

Apocalido

L'idea di questa incisione nasce dal campo di mais, che ormai è ovunque dalle mie parti, ed è creato dall'uomo per arricchirsi a scapito della natura (disboscamenti, inquinamento, manipolazioni genetiche...).

Quindi il campo è artificiale essendo creato dall'uomo, ma anche naturale essendo una pianta viva.

Alessandro Cugno



Martina Bertalmio, *Dalla finestra*, cera molle e puntasecca su zinco, 2022

Dalla Finestra

Il tema Artificiale Naturale si riflette spesso nei miei lavori, anche perché vivo in un piccolo paese in Val Chisone. L'opera che più rispecchia il tema è proprio *Dalla finestra*.

Voglio mettere in luce la dicotomia tra naturale e artificiale tramite la raffigurazione di paesaggi che stanno “al di là” delle mie finestre di casa. L'ingegneria civile e l'architettura industriale vivono dove viviamo noi, percorrono le nostre stesse strade, ma

ci saltano all'occhio quando si ergono al di fuori del contesto urbano a cui appartengono. Il traliccio ad alta tensione è uno degli esempi: ma possiamo prendere in analisi griglie, recinti, pali, lampioni e fabbriche... L'intenzione è quella di ritrarre un paesaggio naturale in rapida espansione, che fagocita strade, tralicci e fabbriche, e che entra prorompente nella mia casa, tra gli infissi della finestra. La rappresentazione grafica (anche per via del bianco e nero) pare tragica e malinconica, ma il messaggio è di speranza.

Martina Bertalmio



Eleonora Fracchia, *Monstrorum Historia*, acquaforte, acquatinta e toner transfer, 2024

Monstrorum Historia

L'epoca postmoderna, nell'accezione che ne fornisce Lyotard, ha rinunciato a una ragione fondativa e nominativa del senso e non intende più il processo storico come progresso o superamento del passato¹. Il filosofo francese spiega come nella nostra epoca siano crollate le grandi narrazioni che legittimavano il pensiero e l'agire umano ponendo una teoria unificata della storia come percorso diretto verso una meta prestabilita di natura positiva (illuminismo, cristianesimo ecc.). Chi abita nel Postmoderno assiste alla trasformazione di tutti gli eventi in pura informazione. Compiutasi questa cesura epocale le cose non rimandano più al reale ma solo ai segni di esso. Nello spazio dischiuso tra le cose e il loro doppio

si collocano le scienze naturali. Quando si è smesso di tracciare le storie degli esseri viventi per analizzare la Vita i segni si sono fatti astratti, riflessi di rappresentazioni invisibili e tuttavia incancellabili. Nella simulazione del reale compiuta nella pura informazione si produce il virtuale come doppio perfetto della realtà. In esso tutto è immanente, presente, senza negatività, poiché l'alterità dell'illusione è stata distrutta “tramite la clonazione della realtà e lo sterminio del re-

ale col suo doppio”². “Fino ad Aldrovandi³ la storia naturale era il tessuto inestricabile, e del tutto unitario, di ciò che delle cose è veduto e di tutti i segni che in esse sono stati scoperti o su esse deposti: fare la storia d'una pianta o di un animale era allo stesso titolo dire quali ne sono gli elementi o gli organi, quali somiglianze possono venire ad essi attribuite, le virtù di cui li si dota, le leggende e le storie cui sono stati mescolati, i blasoni in cui figurano, i farmaci che vengono fabbricati con la loro sostan-

za, gli alimenti che forniscono, ciò che gli antichi ne riferiscono, ciò che possono dirne i viaggiatori. La storia di un essere vivente, era quell'essere stesso all'interno di tutto il reticolo semantico che lo collegava al mondo. La divisione, per noi evidente, tra ciò che vediamo, ciò che gli altri hanno osservato e trasmesso e ciò che altri ancora infine immaginano o credono ingenuamente, insomma la grande tripartizione, tanto semplice in apparenza, e così immediata, dell'osservazione, del documento e della favola, non esisteva. E non perché la scienza esitasse tra una vocazione razionale e tutto un peso di tradizione ingenua, ma per una ragione assai più precisa e vincolante: e cioè che i segni facevano parte delle cose, mentre nel XVII secolo divengono modi della rappresentazione”⁴.

Eleonora Fracchia

Note

1. F. Desideri, C. Cantelli, *Storia dell'estetica occidentale: da Omero alle neuroscienze*, Carocci, 2020, p.634.
2. J. Baudrillard, *Il Delitto Perfetto*, Raffaello Cortina Editore, 1996, p. 31.
3. Ulisse Aldrovandi (1522 – 1605), è stato un naturalista, botanico ed entomologo italiano rinascimentale, realizzatore di uno dei primi musei di storia naturale, studioso delle diversità del mondo vivente, esploratore che, negli ultimi decenni del Cinquecento e fino ai primi del Seicento, si impose come una delle maggiori figure della scienza, nonché guida e riferimento per i naturalisti italiani contemporanei.
4. M. Foucault, *Le Parole e le Cose. Un'archeologia Delle Scienze Umane*, 1967, p. 144.

La street art dalla parte della natura

INTERVISTA A FEDERICO MASSA,
IN ARTE IENA CRUZ

di Sara Calderin Sanchez

Il termine uomo deriva dal vocabolo latino *homo*, *hominis*, strettamente legato al termine *humus*, “terra”, in particolare terra umida, acquosa (da *humor* o *umor*), quindi coltivabile. Dunque, già a livello etimologico risulta quasi contraddittorio parlare di natura e uomo in termini opposti, eppure molto spesso i comportamenti umani entrano in contrasto con il benessere della natura. La spiegazione di questo rapporto conflittuale risiede nel fatto che l’uomo considera la natura habitat, fonte di nutrimento, di energia, di armonia e pace, ma anche di pericolo. Questa interazione è cambiata nel corso della storia, infatti, per opera del progresso tecnologico e industriale, l’uomo ha avuto – o ha creduto di avere – il sopravvento e il dominio sulla natura. Si può quindi affermare che l’antropocentrismo unito allo sviluppo tecnologico hanno cercato di assoggettarla e sfruttarla senza scrupoli e senza preoccuparsi delle disastrose conseguenze. Negli ultimi anni, però, si sta facendo sempre più strada la consapevolezza che l’uomo sia parte integrante dell’ecosistema naturale e non padrone di esso. Ma è veramente possibile ristabilire un legame virtuoso con l’ambiente? A questo proposito è interessante conoscere il lavoro di uno street artist italiano, a forte impatto ambientale: Federico Massa, in arte Iena Cruz, artista milanese che dedica la sua opera al tema della sostenibilità ambientale, e in maniera specifica affronta la tematica del cambiamento climatico e dei danni dell’inquinamento sull’ecosistema. Le

sue opere, oltre ad avere un forte effetto visivo, hanno una funzione narrativa ed educativa poiché illustrano le crudeltà che la natura deve subire a causa dell’uomo. Il suo intento non è soltanto quello di sensibilizzare e responsabilizzare le coscienze altrui, attraverso i suoi murali si rende attivo nell’ambito ecologico; infatti le opere sono realizzate con una particolare tipologia di vernice eco-friendly, chiamata Airlite, che cattura lo smog. L’Airlite riduce dell’88% la presenza di biossido di azoto nell’aria, eliminando gli agenti inquinanti tramite la luce naturale e artificiale. Questa innovativa tipologia di vernice può essere stesa solo a rullo, il che diventa un limite per l’artista ma, nonostante ciò, Cruz si cimenta nel suo utilizzo con la consapevolezza che il suo sforzo verrà ripagato con un’aria più pulita.

Iena Cruz ha risposto ad alcune domande sul suo impegno artistico ed ambientalista.



Iena Cruz, *Anthropocene*, fotografia di Sara Calderin Sanchez, Milano Lambrate

Domanda: Come è nato il tuo percorso artistico?

Risposta: Il mio percorso artistico è nato dalla passione per l’espressione creativa, fin dall’infanzia. Crescendo, ho sviluppato

un interesse sempre maggiore per l’arte contemporanea e le sue molteplici forme di espressione. La curiosità e la voglia di esplorare nuove vie creative mi hanno guidato lungo questo percorso affascinante.

D - Da dove deriva lo pseudonimo che utilizzi?

R - Lo pseudonimo che ho scelto di adottare ha radici personali e rispecchia la mia identità artistica. Trae ispirazione dal mio background nel mondo dei graffiti e della street art.

D - *Che influenza ha avuto la città di Milano sulla tua carriera artistica e cosa ti ha spinto ad andare a New York?*

R - Milano ha avuto un impatto significativo sulla mia carriera artistica, offrendomi ispirazione culturale e una vibrante scena artistica. Tuttavia, la decisione di trasferirmi a New York è stata motivata dalla ricerca di nuove opportunità, stimoli creativi e la possibilità di connettermi con una comunità artistica globale.

D - *Anthropoceano è una delle tue opere realizzate a Milano, con una speciale vernice in grado di assorbire lo smog. Come nascono il titolo e l'idea di intrecciare l'interesse per l'ambiente al talento artistico, rendendo i materiali utilizzati un alleato per il nostro habitat?*

R - *Anthropoceano* rappresenta la fusione tra l'antropocene, l'era geologica influenzata dalle attività umane, e l'oceano, simbolo della natura. Il titolo riflette la connessione tra l'impatto dell'uomo sull'ambiente marino e in particolare riflette la problematica delle plastiche negli oceani. L'idea di utilizzare materiali eco-friendly è nata dalla consapevolezza del mio ruolo nell'arte e nella responsabilità di promuovere la sostenibilità attraverso il mio lavoro.

D - *Pensi di riuscire ad avere un'influenza sulle nuove generazioni di artisti?*

R - Spero che il mio percorso e il mio impegno per la sostenibilità ispirino le nuove generazioni di artisti e non solo, a considerare il nostro impatto ambientale e a utilizzare la loro arte come mezzo per promuovere la consapevolezza.

D - *Pensi che l'utilizzo di questi materiali innovativi possa espandersi? È possibile, secondo te, che l'arte diventi una delle chiavi da poter utilizzare per contrastare la crisi climatica?*

R - Credo fermamente che l'uso di materiali innovativi possa espandersi, poiché sempre più artisti si rendono conto del potenziale della loro arte nel contribuire a risolvere la crisi climatica. L'arte può sicuramente essere una chiave importante per sensibilizzare e spingere al cambiamento.

D - *Spesso si considerano uomo e natura elementi contrastanti. Sin dall'alba dei tempi l'uomo concepisce la natura come una nemica da sopraffare. Pensi che in qualche modo questo atteggiamento stia cambiando e che in futuro l'uomo riuscirà a*

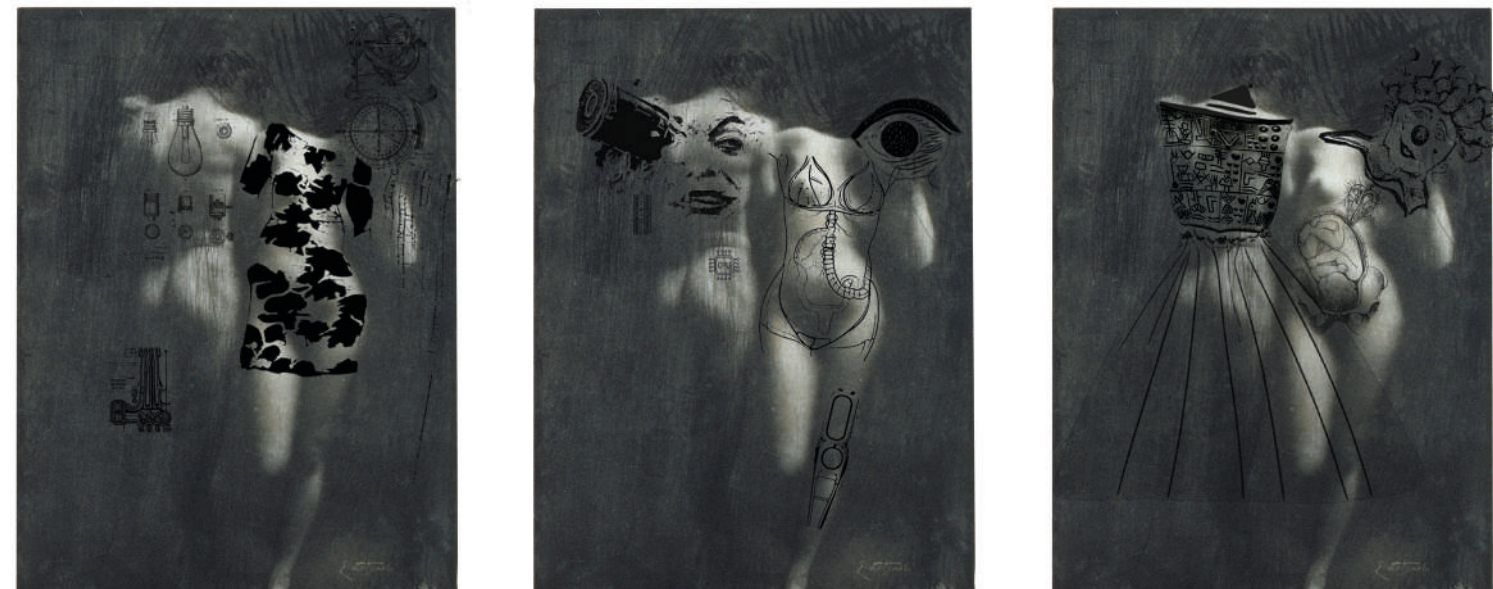
diventare un alleato della natura? L'arte può influire su questo cambiamento?

R - Credo e auspico che, nel tempo, l'umanità possa evolversi in un alleato sempre più sensibile e rispettoso nei confronti della natura, riconoscendo la nostra profonda interconnessione con essa. Riguardo al ruolo dell'arte in questo cambiamento, penso che possa essere una forza potente. L'arte ha la capacità di ispirare, far riflettere e generare consapevolezza. Attraverso espressioni artistiche che celebrano la bellezza della natura o affrontano le sfide ambientali, possiamo contribuire a plasmare una mentalità più armoniosa tra l'uomo e il suo ecosistema.

Da questo esempio, e da molti altri, è possibile notare come la nozione di natura stia cambiando nel corso del tempo: se nell'antichità risultava essere un nemico, un pericolo o qualcosa da cui mettersi in salvo adesso sta iniziando a venire considerata come ecosistema da salvare, di cui fa parte anche l'essere umano. L'uomo però deve tenere a mente che si tratta pur sempre di una forza indipendente e autogestita che reagisce ad ogni azione umana quando scompensa il suo equilibrio. Per questo è importante preservarla e prendersene cura.

Naturalmente artificiale

di Elaine Carmen Bonsangue



Elaine Carmen Bonsangue, *Naturalmente Artificiale*, collage digitale, 2024

L'homo può essere definito anti-naturale? L'artificialità è uno strumento attraverso cui risponde al suo messaggio naturale di essere eccentrico?

È il modo attraverso cui vive il proprio ambiente?

L'evoluzione sarebbe stata possibile senza la forza artificializzante dell'homo?

Il medium tecnologico agisce come filtro che funge da allentamento della pressione selettiva biologica?

Sul piano ontologico l'artefatto è tutto ciò che incorpora una volontà e, di contro, è naturale tutto ciò che invece ne è privo?

È possibile distinguere chiaramente il dato naturale da quello artificiale?

L'insieme delle cose artificiali deriva da quelle naturali senza soluzione di continuità?

Finestre sul cielo

Confronti e contrasti tra alberi e relitti industriali

di Silvia Giardina



Silvia Giardina,
Windows in the sky,
biro nera e 3d pen
su carta, 2023

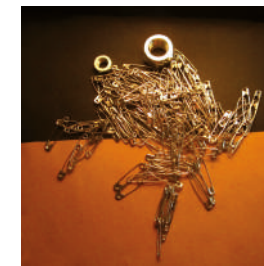
In questi disegni a biro e penna 3D l'immagine realistica lascia ampi spazi all'informale e alla casualità gestuale. Ci sono tre elementi che si rincorrono e si combinano come in un contrappunto musicale, affini e contrastanti: finestre di carta bucano il cielo verso l'universo aprendosi tridimensionalmente sul foglio, lasciando fuoriuscire segni e linee nello spazio; tralicci, fili elettrici, strutture industriali, inesorabilmente decadenti, si stagliano bidimensionali come grumi neri sul bianco del foglio; rami, pezzi di albero, radici e sinapsi, elementi della natura, anch'essi disegnati con la biro nera, affiancano i relitti industriali creando una corrispondenza fra naturale e artificiale. Sono il segno di una trasformazione capace di produrre un nuovo linguaggio dalla mera bidi-

mensionalità del disegno alla tridimensionalità materializzata dalle linee nello spazio che attraversano le finestre, portando a nuove procedure, messaggi da interpretare, capaci di unire l'oltre al presente, la tecnologia alla spiritualità, il naturale all'artificiale. Così come il disegno si libera dai vincoli della rappresentazione oggettiva bidimensionale e crea immagini aperte, anche l'umanità può evolversi dal fallimento delle certezze decadenti aprendosi a nuove prospettive.

Il Ferrabestiarario degli Animetalli

di Luca Storer

n a t a
n a n a
c a r a
r a n a



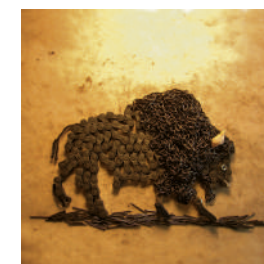
c u r v e
f u r b e
f u l v a
v o l p e



s c r o l l a
c r e s t a
b r u l l o
g a l l o



p e s a n t e
p a z i e n t e
p o t e n t e
b i s o n t e



Dalla mosca al tarsio, dal riccio al corvo, da rane e allocchi a gatti e meduse: una rivisitazione in chiave ferramentizia dei bestiari medievali, aggiornata con il gusto del gioco e dell'immaginazione.

Chiodi, viti, bulloni, graffette, catene e ingranaggi diventano irrequiete molecole metalliche che si assemblano spontaneamente, rivelando un'inaspettata vocazione alla mimesi organica.

Ogni composizione, una volta fotografata, viene rimescolata per dare vita a un nuovo soggetto: nulla si crea e nulla si distrugge, in una continua metamorfosi che vuol essere sia racconto visuale della biodiversità, sia omaggio al mondo animale e all'empatia che è in grado di suscitare.

La serie completa a questo link:

<https://www.behance.net/gallery/6832077/FERRABESTIARIO-degli-ANIMETALLI>

Electric dreams in a plastic age

di Viola Barovero



Viola Barovero,
Electric dreams in a plastic age. Indagine sullo statuto della figura umana in un androide, attraverso il ritratto di un manichino, acrilico su tela, 2023

Tra natura e artificio

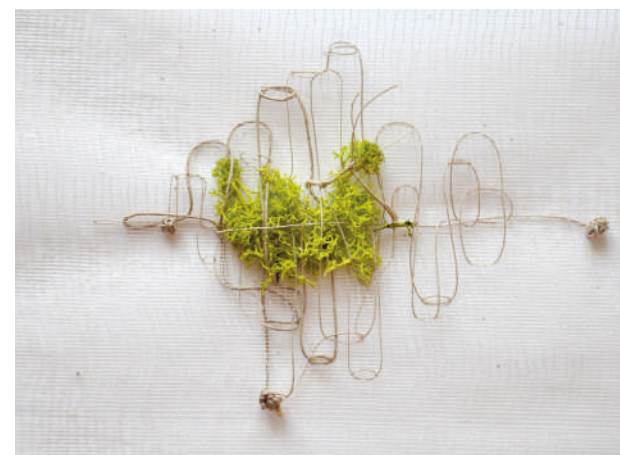
di Giulia Berra



Giulia Berra, *Untitled*, ali di insetto, vecchie collezioni e raccolti morti per terra, legno, colla, resina, 2013



Giulia Berra, *Metropolis #2*, legno, colla, refe penne e piume di muta di pappagallo, 2016



Giulia Berra, Dalla serie *Città*, lichene stabilizzato e ricamo su carta garzata, 2012

Le opere, sempre ambivalenti, indagano il rapporto fra naturale e artificiale dal punto di vista dell'architettura, della tecnologia, ora in senso utopico, ora distopico.

Da spazi incommensurabili

di Angelo Mistrangelo

A Giacomo
(Giacomo Soffiantino)

Segnali di luce

Segnali di luce nello spazio
rivelano strutture
scansioni cromatiche
serrate trame di linee
che s'insinuano nella memoria del tempo
e diventano bucrani, paesaggi, boschi
sembianze di oggetti vissuti
attraverso la metamorfosi della natura

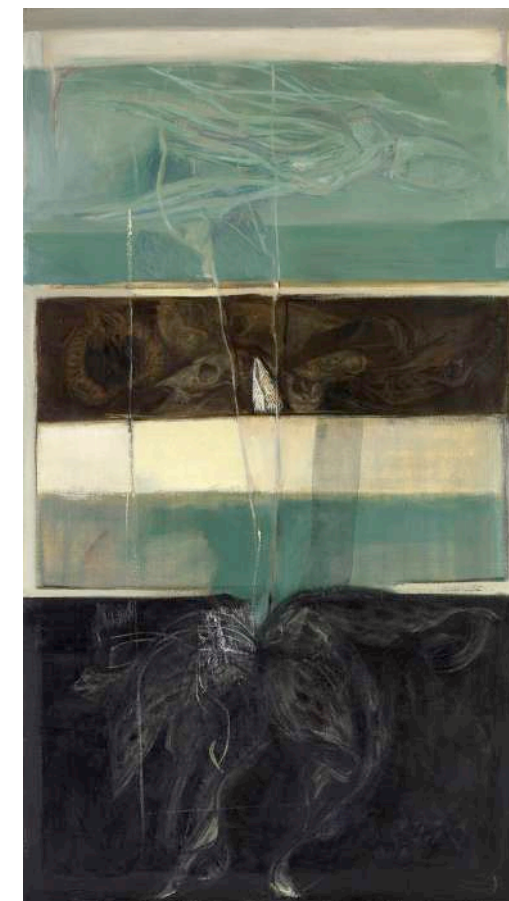
E diventano
metafisici silenzi
ragnatele lievissime
foglie, radici e acque

E diventano
scansioni purissime
lungo sentieri
di impalpabili apparizioni

E nella luce la pulsante incisività
dell'immagine-simbolo
percorsa da frammenti musicali
che compongono un itinerario
di impercettibili e illuminanti stagioni



Giacomo Soffiantino, *Il faggeto blu n° 2*, olio su tela, 1992



Giacomo Soffiantino, *Il grande fiore e i fossili*,
olio su tela, 1983

Tracciare l'esistente

Segnali
di un silenzio imminente
si profilano tra un computer
e le mura di casa.

Si cercano riferimenti
e coinvolgenti magie tecnologiche
prima che si fermi
il flusso di ore e stagioni
dinanzi ai segni di un complesso tracciato.

E poi una calma estenuata
annuncia l'alba
e rivive un gesto antico
nell'ostinata e persistente
volontà dell'essere e dell'esistere.

Le formiche di Kropotkin

di Giovanni Ferrario

Quanto più di realtà, o di essere, abbia una cosa, tanti più attributi le competono.

B. Spinoza, *Etica*, Prop. 9



H. Schmitt o R. Evans, *Blue Marble*, fotografia ripresa da NASA Apollo 17, dicembre 1972

La prima immagine della Terra proveniente dallo spazio fu realizzata qualche mese dopo la conclusione della Seconda guerra mondiale dal vettore V-2 n.13 a un'altezza di sessantacinque miglia durante uno dei primi voli suborbitali della storia. Un'immagine sgranata, consumata e incolore che pareva ricordare i drammatici avvenimenti che il pianeta aveva appena vissuto. Ma la più celebre è quella scattata il 7 dicembre 1972 dall'equipag-

gio dell'Apollo 17. Si trattava della prima fotografia del pianeta completamente illuminato che la NASA classificò col nome di AS17-148-22727 e che gli astronauti chiamarono affettuosamente biglia blu (*blue marble*). Luigi Ghirri, affascinato da questa fotografia, sosteneva che era l'immagine capace di contenere tutte le immagini. Tuttavia, la biglia blu non comprendeva tutto, infatti escludeva l'equipaggio degli astronauti che avevano scattato la foto e, inoltre, si estrometteva dall'obiettivo tutta l'infinita ricchezza dello spazio brulicante di pianeti e satelliti attorno alla Terra che di questa infinita e unica natura cosmica è una parte.

Ora, partiamo dal punto cieco della fotografia spaziale. Viste da questa prospettiva siderale, le attività umane somigliano a formicai brulicanti che animano grandi e piccole opere sparse in ogni parte del mondo. Questa immagine ci mostra l'umanità come un nodo rizomatico, un minuscolo punto di raccordo e sviluppo all'interno di un siste-

ma pullulante di relazioni infinite. Ciò ricorda, con le debite differenze, le costruzioni delle formiche, la loro organizzazione sociale, la loro intelligenza. Tuttavia, a differenza dell'essere umano, l'operare di questi insetti ci appare sempre in armonia con i bisogni del nostro ecosistema. In particolare, il formicaio mostra una comunità solidale, dove l'abnegazione e il sacrificio dell'individualismo in funzione del benessere collettivo sono operazioni abituali. La vita delle formiche, ben descritta dagli studi di George J. Romanes, Ludwig Büchner, John Lubbock, August Forel, racconta di una società laboriosa che opera secondo i principi del mutuo appoggio volontario. Prendendo spunto da questi studi, il filosofo anarchico Pëtr Kropotkin affermava che il mutuo appoggio di questi imenotteri, da cui dovremmo imparare, conduceva alla fiducia reciproca come prima condizione del coraggio di una comunità e che l'iniziativa individuale in armonia con la società, quale condizione del progresso intellettuale, fosse un fattore fondamentale e infinitamente più importante rispetto alla lotta reciproca nell'evoluzione del regno animale. La formica prospera senza avere nessuna funzione difensiva e offensiva poiché essa, essendo inserita in una comunità coesa, è raramente sterminata da altri animali e la sua forza si manifesta nel mutuo sostegno e nella fiducia scambievole. Il mutuo appoggio si rivela quindi una legge di natura tanto quanto lo è la lotta reciproca tra le specie sostenuta dal darwinismo evolutivo.

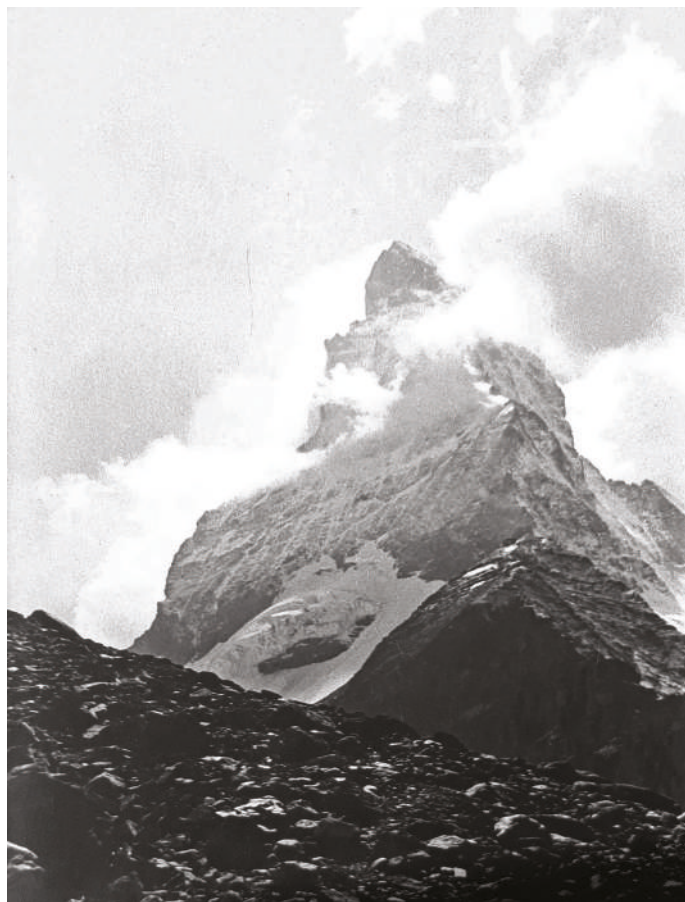
Le formiche ci insegnano che il fiorire della vita umana e non umana ha un valore intrinseco, dato dalla ricchezza e dalla bio-

diversità di ogni esistenza. Quanto più riusciamo a cogliere il legame che ci unisce agli altri, tanto più ci identifichiamo con loro, così da muoverci con cura e discrezione nel mondo. Siamo nati in una climaticità e storicità che ci appartengono e ci costituiscono come relazioni in continuo cambiamento. Già Platone ci avvertiva nel *Teeteto* che “niente è in sé e per sé un'unica e medesima cosa, ma tutto diviene in relazione a qualcos'altro [...] noi, tanto se siamo, quanto se diventiamo, siamo e diventiamo in relazione, l'uno con l'altro” (160 b). Siamo, quindi, in un ecosistema integrato con infinite relazioni fluide in continua propagazione che si sviluppano in virtù della struttura interna di ciò che chiamiamo natura.

Tale prospettiva suggerisce che gli esseri umani non hanno maggior diritto su altre specie. Non si sta parlando di una generica salvaguardia della natura come ambiente che circonda un individuo, ma di una concezione del mondo e del cosmo dove la natura è considerata il complesso di condizioni che determinano l'esistenza di ogni entità in cui noi siamo un'identità plurale e mutevole e dove ogni differenza non è mai opposizione irriducibile. Possiamo così considerare ogni realtà come insostanziale e impermanente ma particolare nella sua forma potenziale. Siamo una specie che pensa l'ecosistema, una comunità che può scegliere e agire, trasformando il suo sapere in responsabilità individuale e collettiva capace di potenziare il mutuo appoggio. Se siamo stati capaci di scattare quella foto spaziale del nostro pianeta, possiamo dirci sufficientemente coscienti di appartenere non solo all'ecosistema terrestre ma a un più vasto ecosistema cosmico. L'essere umano non abita la natura ma è un modo particolare della natura stessa. Un ecosistema integrato tanto quanto lo sono i batteri, le spugne e le formiche. Formiche che ci parlano da una biglia blu, che raccontano di una fotografia che esige i ricordi incalcolabili di tutti i nomi perduti che le foto testimoniano; di ogni micropolvere cosmica, ogni smarrimento esistenziale, ogni esigenza di gesti, parole e verità. Questa immagine è il luogo di uno scarto tra il ricordo e la speranza, tra il passato di un dualismo meccanicistico e deterministico e la naturalezza e spontaneità dello stare insieme per comprendersi lungo l'immanenza eterna di un tempo mutevole.

Fermarsi adesso

di Enrico Camanni



Gino Balzola, *Cervino tra le nuvole*, fotografia, primi anni '50

La *Montagna Sacra*, titolo del mio ultimo libro, è una provocazione – un piccolo pezzo di terra libero dall'impronta umana – ed è molto di più: perché siamo arrivati a questo punto? Perché abbiamo disimparato a convivere con la natura, dimenticando che noi siamo natura? Croci sulle cime, bandiere di guerra, strade, funivie, tutto questo per ridurle al servizio dell'uomo.

Le montagne esistono perché noi possiamo scalarle, possiamo camminarci, possiamo sciarci? Ha senso, in un ecosistema così fragile, perseguire un modello di sviluppo fondato sulla crescita, sull'aumento anno dopo anno di turisti e di impianti? Perché altre culture, dall'Himalaya alle Ande, hanno immaginato l'esistenza di montagne sacre, luoghi da cui l'uomo dovesse restare lontano? Cosa ci insegna questa idea di limite? Se sulle carte geografiche non esistono più spazi bianchi e inesplorati, in montagna non esistono più vette inviolate, in particolare sulle Alpi. Ogni anno, di pari passo con la scomparsa della neve, aumentano gli impianti di risalita a quote assurde e non si arrestano i disegni speculativi – dalla spinosa questione delle Cime Bianche sotto il Cervino ai progetti invasivi sul Sassolungo, nel cuore delle Dolomiti, agli impianti per le Olimpiadi invernali di Milano-Cortina 2026. Anche la cultura alpinistica, un tempo attenta a definire dei limiti per garantire il proprio futuro, sta accettando una sempre maggiore spettacolarizzazione e una competizione senza più vincoli. No limits. Contro questa deriva è nata, nel 2022, una proposta che ha scosso tutta la comunità

alpinistica italiana: scegliere una cima – il Monveso di Forzo, tra la Val Soana e la Val di Cogne – e dichiararla “sacra”, impegnandosi a non salirla. Non calpestare più la vetta. Una proposta che ha acceso un grande dibattito, dividendo il mondo degli ambientalisti e dei frequentatori della montagna.

E non solo. Ma una cima non sottomessa ai capricci dell'uomo, sull'esempio di quanto avviene da secoli in Himalaya e sulle Ande, è la strada giusta per ritrovare il senso del limite che abbiamo perso? È così che la montagna può tornare a essere una maestra di vita?

Nell'estate del 1907 gira la voce di un treno per il Cervino. La storia è emblematica: se all'inizio del Novecento si poteva già stendere un binario sulla parete est del Cervino, pensate che cosa siamo in grado di fare oggi. Potremmo spianare le montagne, bucarle, farne ghiaia da costruzione, smontarle a pezzi e rimontarle a Disneyland per i giochi dei bambini, oppure eliminarne definitivamente l'ingombro dalla Terra. Tutto possiamo, e molto tramia-

mo, perché la tecnologia ha fatto passi da gigante mentre l'etica ambientale è inchiodata alle leggi del mercato, con un macroscopico squilibrio tra il progresso della scienza e quello della coscienza. Non è uno scontro tra cattivi e buoni, anche questa sarebbe una semplificazione. È che per la seconda volta nella vicenda umana, l'uomo è completamente responsabile della propria sopravvivenza. La prima volta è accaduto alla metà del secolo scorso con l'invenzione e la produzione della bomba atomica. La seconda volta è adesso con i gas serra e il riscaldamento globale.

E poi c'è il limite, quel destino ineluttabile che ci definisce e al contempo ci impedisce, generando gli innumerevoli, umanissimi e talvolta disperati tentativi di ingannare la finitudine e la morte attraverso il successo, il denaro, il sesso, il potere e altre illusioni di onnipotenza. Non è affatto semplice imporre dei limiti a noi stessi, ed è ancora più difficile porli allo sviluppo sfrenato e dissennato del consumismo, dopo che ha regalato decenni di benessere alla fetta fortunata del mondo. Ma qui ormai si parla di sopravvivenza. La recente storia delle Alpi, uno dei territori più fragili e preziosi del pianeta, perfetta rappresentazione del mondo occidentale, mostra quanto il limite sia stato sistematicamente superato e umiliato, e con quale evidenza la natura ci stia presentando il conto. Come scriveva Laura Conti molto tempo fa, “da qui in avanti, il momento più facile in cui fermarsi è ora. Ora è più difficile di ieri, ma è più facile di domani”. E oggi è già domani.

Il testo è un breve estratto, scelto dall'autore Enrico Camanni, dal volume *La montagna sacra*, Laterza, 2024.

Il Naturale abbraccia l'Artificiale

di Giulio Oddone

“Vorrei spendere una parola in favore della Natura, dell’assoluta libertà e dello stato selvaggio, contrapposti a una libertà e a una cultura puramente civili; vorrei considerare l’uomo come abitatore della Natura, come sua parte integrante, e non come membro della società”.

Henry David Thoreau, *Camminare*, 1863.



Giulio Oddone, *Senza titolo*, 2023

Con queste parole, Henry David Thoreau, filosofo e scrittore statunitense del XIX secolo, comincia il breve saggio *Camminare*, pubblicato postumo e incompleto nel 1863. A mio parere, in questo passaggio è possibile riscontrare come l’uomo si possa considerare parte attiva del concetto di “naturale”, che se vogliamo si può considerare puramente artificiale. Fin dall’antichità, all’alba della Storia, l’uomo ha posto tra sé e la natura selvaggia una netta linea di demarcazione. Non solo, flora e fauna erano qualcosa che era nostro diritto dominare: l’agricoltura domina sulla raccolta e la caccia assume un significato simbolico; i sovrani dell’antichità dei primi imperi si raffigurano mentre abbattono leoni feroci, li costringono all’obbedienza stritolandoli tra le loro braccia (vedi i rilievi assiri della caccia al leone di Assurbanipal, palazzo nord di Ninive, VII sec. a.C.). Troppo

spesso ci siamo dimenticati di far parte di un ecosistema, che pur essendo fortemente invaso da spinte antropogeniche, mostra come il nostro impatto sull’ambiente sia una caratteristica predominante della nostra specie; le modifiche che il nostro agire impattano sulla terra che abitiamo sono tipiche del nostro comportamento di animale. Tuttavia, ritengo che ragionare in termini di naturale e artificiale, ponendo questi concetti in contrapposizione, sia più che sbagliato fuorviante, dandoci l’illusione che le attività che svolgiamo nella nostra vita quotidiana non possano considerarsi analoghe a quelle di qualsiasi animale: studiare, imparare, lavorare, fare la spesa e quindi procacciarsi il cibo, socializzare con i nostri simili (in ogni forma possibile). Tutte queste pratiche non ci rendono meno bestiali rispetto alle altre specie del mondo, da cui ci siamo separati, costruendo un muro fittizio che dovrebbe farci sentire in qualche modo migliori. Thoreau assisteva nella sua epoca al principio dell’era industriale. Questa rivoluzione creò i presupposti di

una trasformazione del mondo destinata a farsi irreversibile: crescita demografica impetuosa, esplosione dei conflitti sociali, estendersi dell’urbanizzazione, strade, ferrovie, abbattimento di foreste e, in generale, l’annullamento dell’ambiente selvatico, inquinamento dell’aria e delle acque. Rivoluzione di cui oggi vediamo tragicamente gli effetti: la ragione e la scienza al servizio dell’inarestabile locomotiva del progresso hanno definitivamente trionfato. Profeticamente, Thoreau, nota come quasi ogni cosiddetto miglioramento apportato dall’uomo, perverte il paesaggio naturale in modo irrimediabile, rendendolo addomesticato e banale. A mio avviso, in questa visione è possibile accomunare naturale e artificiale, dove l’artificiale in questo caso si riferisce, ad esempio, ai siti archeologici, importante testimonianza del nostro passato che viene progressivamente cancellata dal continuo costruire. Allo stesso modo, naturale e artificiale in questo senso, possono essere valorizzati e riscoperti insieme. Iniziando quindi a Camminare, come così calorosamente invita Thoreau, prendendo la via dei boschi, vincendo le paure, raggiungendo la più fitta ombra degli alberi, non sarà difficile riscoprire l’innocenza, quasi puerile che trasmettono i colori delle foreste, il canto degli uccelli, il frusciare di un serpente, l’intercedere timido di un capriolo. Insieme a questo, imbattersi in caselle di muri a secco, luoghi di culto abbandonati da antiche comunità, ponti che attraversano torrenti e boschi sommersi, fortezze che vivono nuova vita, avvolte nel verde. Il naturale ha abbracciato l’artificiale.

Bibliografia

- R. W. Emerson (1836), *Natura*, a cura di Mauro Cossa, Ortica Editrice, 2021.
- H. D. Thoreau (1854), *Walden, ovvero vita nei boschi*, a cura di Piero Sanavio, Rizzoli, 2016.
- H. D. Thoreau (1863), *Camminare*, a cura di Massimo Jevolella, Mondadori, 2015.

Tra armonia naturale e riscaldamento globale:

Viaggio in Groenlandia

di Giorgio Enrico Bena

Naturale. La nave è in movimento su un mare grigio, costellato di masse bianche che si perdono nella nebbia. Le vibrazioni dei motori incrociano le onde e provocano increspature sull’acqua nel bicchiere. Alcune gocce cadono sul tavolino e iniziano a correre verso l’oblò, quasi volessero raggiungere la libertà e aggregarsi ad altre, al di là del vetro, per fare parte degli iceberg che la nave incrocia e sfiora nel viaggio verso il nord groenlandese. Le molecole dell’acqua sono semplici, immaginate a forma di triangolo con l’ossigeno ad un vertice e due idrogeni agli altri. Ne servono alcune centinaia, tenute insieme dalle forze degli idrogeni, per formare un solo cristallo di ghiaccio. I cristalli, a loro volta, si uniscono poi in geometrie che seguono leggi di simmetria e crescono tra le linee immaginarie dei meridiani terrestri dal sessantesimo, circa, al polo. Sono necessarie migliaia di anni per costruire le montagne opalescenti, in cui forze, temperature e pressioni generano profili bizzarri sino al momento del collasso, quando fratture penetrano in profondità e sordi tonfi accompagnano l’incontro dell’acqua solida con quella liquida. Ben più antico è invece il suolo della grande isola su cui poggiano gli strati inferiori del ghiaccio. In tre miliardi e settecento milioni di anni, le leggi della chimica e della fisica hanno mescolato elementi, prodotto strutture, forme, reticoli, colori per creare minerali ad oggi rimasti celati dal tempo dell’origine, sopiti e inconsapevoli del valore che l’uomo attribuirà loro. Raggiunta la meta, la nave riprende la rotta

del ritorno e, sulla terra ferma, passi percorrono il suolo primitivo. Il suono delle pietre smosse è interrotto solo dal gracchiare dei grandi corvi. I loro voli disegnano ampie traiettorie, talvolta armoniche, talvolta apparentemente scomposte. Il sibilo dell’aria durante il battito d’ali riesce a dar voce al silenzio. La montagna di pietra ospita quella di ghiaccio, per un certo tempo vivranno accanto, le loro forme si fonderanno. Poi inizierà il distacco. Si separeranno portando l’una traccia dell’altra. Il ghiaccio trascinerà con sé frammenti di roccia, cristalli, scisti luccicanti. Solo quando perderà la forza di trattenerli diventeranno un dono per il fondo del mare, un omaggio a Sedna, la potente dea del mare, la donna delle profondità che comanda le onde e la pesca, tanto temuta dagli abitanti della costa per le sue ire, manifestate con temporali e burrasche. Negli anfratti più nascosti la roccia, invece, conserverà un germe, un piccolo cristallo di ghiaccio sul quale si accresceranno gli altri, per ricreare l’armonia di



Giorgio Enrico Bena, *Groenlandia*, 2023

processi naturali che si ripetono avvolti dal silenzio del tempo. *Artificiale* - Il sopravvento incontrollato del mezzo tecnico è talvolta all’origine della distruzione esponenziale del naturale, la modifica irreversibile degli equilibri e l’alterazione progressiva della diffusione del calore. Il riscaldamento del pianeta domina più che da ogni altra parte sulla calotta glaciale della Groenlandia, gli scienziati calcolano da decenni la fusione del ghiaccio in quantità tale da fare innalzare il livello dei mari. La grande distesa bianca si spezza rapidamente, si riduce in frammenti che vagano e si dissolvono sull’acqua, abbandona velocemente la montagna con cui ha condiviso millenni e lascia così allo scoperto i filoni di elementi preziosi. Interverrà allora il mezzo tecnico dell’uomo, sostituirà il silenzio in cui volano i grandi corvi con assordanti rumori di macchine che spezzeranno la roccia per privarla di antichi tesori. Cristalli e scisti luminosi verranno trasportati lontano. Come reagirà allora Sedna quando non riceverà più i doni della terra?

El agua vale más que el litio

di Natalia Moncada Bustamante



Tomás Saraceno per Aerocene, *Fly with aerocene pacha*, 2020, Salinas Grandes, Jujuy, Argentina

Nel cammino verso la neutralità climatica, le emissioni zero e la tecnologia verde, il litio gioca un ruolo essenziale. Tale minerale, noto anche come l'oro bianco del XXI secolo, è diventato molto importante negli ultimi anni, soprattutto nell'industria tecnologica per la transizione energetica. Il litio è la base delle batterie che alimentano le auto elettriche e di tutti i nostri dispositivi elettronici. E così la ricerca di questo metallo prezioso è diventata una rappresentazione contemporanea del mito di El Dorado: la leggenda che ha spinto migliaia di esploratori e conquistadores a colonizzare l'America Latina si ripete oggi. Multinazionali e società estrattive europee, cinesi e statunitensi si contendono il Triangolo del Litio, un territorio situato nei deserti andini tra l'Argentina, la Bolivia e il Cile che ospita l'80% delle riserve mondiali di questo minerale, con 21 milioni di tonnellate in Bolivia, 20 milioni di tonnellate in Cile e 11 mi-

lioni di tonnellate in Argentina. Le Ande, territorio storicamente saccheggiato e depredato per le sue ricchezze minerarie, sono ancora una volta vittima dell'esaurimento ambientale e dell'estrattivismo sfrenato. L'estrattivismo è un modello economico basato sull'estrazione intensiva delle risorse naturali; questo fenomeno non solo genera gravi conseguenze per l'ambiente, ma ha anche un impatto sulle comunità locali, alimentando la dipendenza economica e aggravando i problemi sociali esistenti. Nella sua fase "verde", l'estrattivismo, travestito da ambientalismo, promette la decarbonizzazione dell'Occiden-



Tomás Saraceno per Aerocene, *Fly with aerocene pacha*, 2020, Salinas Grandes, Jujuy, Argentina

te, mettendo a rischio gli ecosistemi e la disponibilità di acqua per il consumo umano e agricolo nelle Ande. L'estrazione del litio richiede una quantità esorbitante di acqua: per ogni tonnellata di litio sono necessari due milioni di litri di acqua. Questo ha portato non solo al prosciugamento di fiumi e laghi, ma anche al loro inquinamento, in quanto spesso vengono utilizzati come punti di scarico per i rifiuti chimici. Di fronte a questo critico panorama, nascono movimenti di resistenza che cercano di rendere visibile la lotta delle comunità indigene contro l'espansione dell'estrattivismo, e come disse una volta la scrittrice Ursula Le Guin: "La resistenza e il cambiamento spesso iniziano con l'arte".

Fly with Aerocene Pacha è un progetto guidato dall'artista argentino Tomás Saraceno in collaborazione con il movimento di giustizia eco-sociale Aerocene e i membri di 33 comunità indigene del nord dell'Argentina. Il lavoro consiste in un aerostato realizzato con materiali biodegradabili che utilizza l'energia solare per volare, evitando così il ricorso a combustibili fossili o a motori elettrici. La "mongolfiera" portava con sé un chiaro messaggio: "L'acqua e la vita valgono più del litio". Il progetto ha battuto 32 record mondiali e la sua diffusione su scala globale contribuisce ancora oggi alla visibilità di questa lotta che cerca di fermare il fenomeno estrattivo. Ironicamente, le tecnologie verdi e altri sforzi contemporanei per affrontare i problemi ambientali spesso dipendono dalla continuazione dello sfruttamento sociale e dalle pratiche inquinanti. In questo contesto, Aerocene Pacha cerca di mettere in luce la necessità di bilanciare l'urgenza dell'azione climatica con i principi di giustizia sociale e ambientale.

Orientaroi a Meedhoo tra Naturale e Artificiale

di Maria Sara Cirifino



Meedhoo, fotografia di Maria Sara Cirifino

È distogliendo lo sguardo dalle palme all’orizzonte per posarlo un momento sullo schermo del cellulare che mi accorgo che Google Maps sta segnando la mia posizione letteralmente sull’acqua, nel bel mezzo dell’Oceano. È febbraio, fa molto caldo, il clima tropicale e l’umidità alle stelle, non aiutano di certo a mantenere la giusta lucidità mentale. Controllo il cellulare una seconda volta, chiudendo e riaprendo l’applicazione delle mappe. Sono ancora in mezzo al mare. Faccio qualche passo a sinistra, qualche passo a destra, giro su me stessa, ma continuo a risultare in mezzo all’Oceano mentre i miei piedi, al di là di ogni ragionevole dubbio, sono ancorati saldamente a terra. Alzo il cellulare sopra la mia testa, lo scuoto un po’. Nulla. Tuttavia, pensando alla storia di Meedhoo, l’isola maldiviana in cui mi trovo, comincio a capire a cosa potrebbe essere dovuto l’apparente malfunzionamento delle mappe digitali. Osservo il paesaggio che mi circonda. È un ambiente spoglio, ci sono arbusti secchi a terra, grosse strade semi asfaltate su cui corrono bici

e motorini, qualche fila di palme lungo la costa; sono lontana dalle case, dai negozi, dal porto. Sembra un sito incompleto, un luogo in costruzione che manca di continuità e armonia con il suo centro abitato. E in un certo senso è proprio così. Capisco di trovarmi su di una porzione di terra costruita artificialmente, un esempio di *land reclamation* che le mappe digitali fanno, a quanto sembra, fatica a identificare. Non riescono a leggere, a riconoscere, *l’artificiale*, la porzione di terra su cui sto camminando. Questo mi diverte: come me, anche loro sono un po’ spaesate. Meedhoo non è certo una grande isola, eppure ad un certo punto della mia perlustrazione, per tornare al centro abitato ho deciso di controllare Maps. Un gesto meccanico, un automatismo che mi ha permesso di notare quel piccolo cortocircuito tecnologico e capirlo. Mentre mi rimetto in cammino penso a questa parte di Oceano “sparita” per la discutibile creazione – considerate le diverse criticità che comporta – di un sito umano. Penso a come *l’artificiale* sia spesso considerato in modo troppo approssimativo l’ovvia risposta ai problemi che la Natura “causa” o una strategia per cercare di controllar-

la. In effetti, il processo di *land reclamation* è principalmente questo: un ingegno *tecnologico* nei confronti dell’ambiente, una contrapposizione alla Natura, un vantaggio, un ricavo sociale. Anche se non esiste una definizione universale di tale processo, una delle più comuni si riferisce alla *creazione di uno spazio artificiale sottratto alla Natura*; una pratica antica, dai diversi significati, ed estremamente frequente, in realtà. Molte città, ad esempio, sono state costruite sconfinando in modo più o meno massiccio nei territori d’acqua circostanti, da San Francisco, che ha edificato il proprio litorale sottraendo spazio alla sua baia, a Città del Messico che sorge sull’antico lago di Texcoco; a Helsinki, il cui centro si erge su di una terra sottratta all’acqua, così come è stato fatto per la costruzione dell’Aeroporto Internazionale del Kansai in Giappone o per l’ampliamento del territorio dell’isola di Meedhoo. I vantaggi di questa risposta *artificiale* alla Natura paiono molteplici: recupero di terreni ad uso agricolo, costruzione di isole artificiali, restauri di spiagge erose sono solo alcuni casi di utilizzo di *land reclamation*. Tuttavia, gli impatti ambientali negativi provocati da simili operazioni sono notevoli e possono causare, fra l’altro, la distruzione di ecosistemi. *La land reclamation* è un’operazione complessa che sposta grosse quantità di roccia, argilla, terra, un’operazione che utilizza cemento, che drena le zone umi-

de sottraendo acqua in luoghi ricchi di biodiversità il cui impoverimento non è accettabile in questa epoca segnata da una grave crisi ambientale. Ma a Meedhoo la sottrazione di terra al mare è un progetto cominciato a seguito del tragico tsunami che ha colpito le Maldive nel 2004. È, in questo caso, un processo di *land reclamation* che si propone di contrastare – o perlomeno rallentare – alcune gravi problematiche. *L’Artificiale* si trasforma così in una risposta necessaria al *Naturale* anche se si tratta di un’operazione non priva di criticità. Eventi naturali e fattori umani (elementi quasi mai completamente sconnessi tra loro) si sono intrecciati portando a risultati ambigui e contraddittori. Il piano di allargamento terrestre dell’isola avrebbe dovuto rappresentare – secondo l’allora governo maldiviano – una strategia per contrastare l’innalzamento del livello del mare, una soluzione per ospitare la crescente manodopera impegnata nella ricostruzione post tsunami, una manovra vincente per rafforzare il ruolo primario di Meedhoo come centro di pesca grazie ad un ulteriore ampliamento dell’area del porto. Eppure, la società civile ha denunciato la mancanza di coinvolgimento delle istituzioni locali, l’affidamento del piano ad una società marittima olandese e il pericolo per l’ecosistema corallino dell’isola a causa dell’inadeguatezza dei mezzi e della tecnologia impiegati. È difficile esprimere un giudizio sull’operato del governo maldiviano, consapevole del forte rischio di scomparsa delle sue isole a causa dell’innalzamento del livello del mare, ma è opportuno riflettere sulla pericolosità della contrapposizione tra *Artificiale e Naturale*, sulle contraddizioni e sui pericoli dell’utilizzo del primo termine come risposta al secondo. Il rischio è quello di porre gli esseri umani al di fuori della Natura stessa, mentre siamo, invece, indiscutibilmente parte attiva dell’ambiente in cui viviamo, con cui intrecciamo relazioni, che modelliamo e plasmiamo. Allo stesso modo in cui siamo, a nostra volta, modellati e plasmati da ciò che c’è *al di fuori*.

Bibliografia

E. Dell’Agnese, S. Malatesta, M. Schmidt di Friedberg, *Hazard, Resilience and Development: The Case of Two Maldivian Islands*, in Bollettino della Società Geografica Italiana serie 14, Firenze University Press, 2020.

Visioni native / visioni interattive

di Maria Alessia Glielmi

La dicotomia artificiale/naturale, nella quale riecheggia la matrice cartesiana, richiama la più recente contrapposizione fra cultura e natura, utilizzata ormai correntemente in antropologia e in filosofia. Nel corso degli ultimi quindici anni, poi, gli antropologi hanno dato vita a ciò che è ormai pienamente riconosciuto come *the ontological turn*. Fulcro di questo nuovo paradigma è di nuovo una dicotomia – umani e non umani – che capovolge il tradizionale modo di vivere e pensare il nostro pianeta e costringe a prendere in considerazione come interlocutori attivi e attori agenti i non umani: l’altro da noi – specie umana – per eccellenza. Chi sono i non umani? Sono tutti gli esseri viventi e non che con noi abitano questo mondo e con i quali dobbiamo inventare nuovi modi di interazione, comunicazione e convivenza – o, come sostiene Marisol de la Cadena, zone di alleanza in cui aprire possibilità di dialogo. Le popolazioni native in questo sono maestre sapienti. Racconta Descola che per gli Achuar dell’Amazzonia le piante e gli animali sono persone “proprio come noi” con un’anima analoga a quella umana che “permette loro di pensare, di ragionare, di provare dei sentimenti, di comunicare [...] e che li porta a riconoscersi [...] come esseri umani malgrado la loro apparenza animale o vegetale”¹. Nei sogni si svelano senza il loro “costume” vegetale o animale e danno preziose indicazioni per la sopravvivenza degli Achuar. In modo analogo, Eduardo Kohn ci ricorda, con le parole del leader sapara Manari Ushigua che “è importante essere in equilibrio con il mondo della foresta. Quando otteniamo questo equilibrio possiamo agire con rispetto verso gli altri, riconoscendo che la foresta ha la sua vita e il suo modo di aiutare noi e gli altri

esseri viventi. [...] ci si connette con la foresta attraverso i sogni. I sogni sono persone e ci vengono a raccontare quello che secondo loro sembra non andare bene nel nostro modo di agire². Anche per i huicholes messicani – *wirràrika* – i non umani sono esseri agenti dei quali avere molto rispetto e senza i quali la vita e la stessa sopravvivenza non sarebbero possibili. La cosmologia *wirràrika* è molto complessa e richiede un rapporto con il mondo spirituale intenso e ritualizzato per permettere di mantenere l’equilibrio del mondo e la continuazione della vita.

Le cosmovisioni native e il rapporto che i nativi continuano a mantenere con i non umani ci insegna che noi, umani, non siamo gli unici abitanti di Gaia. All’interno del dibattito intorno ai diritti e alle politiche della natura³ Latour propone di ergere quale soggetto di riflessione morale la figura di Gaia, la Terra⁴. Come riporta Mara Benadusi “la Gaia di Latour indica l’esigenza di una riduzione di scala tra la gamma dei grandi fenomeni ecologici che siamo chiamati a fronteggiare a livello globale e l’insieme di piccole emozioni e stili di pensiero necessari per gestire tali crisi

come singoli o collettività locali”⁵. Ciò è ben sintetizzato nel progetto *Tangible Earth*, un interessante esempio in cui il campo dell’artificiale è messo al servizio della salvaguardia dell’ambito naturale. Progettata dall’architetto dell’informazione giapponese Takemura, è il primo globo

digitale interattivo che rappresenta Gaia come un animato organismo vivente, comunicando con immediatezza il suo stato di vulnerabilità. Secondo la Benadusi Gaia, così rappresentata, “diventa un soggetto reattivo, che fa il suo ingresso nel mondo della morale, della politica, del diritto”⁶ e ci induce a capire “cosa significhi essere moralmente responsabili ai tempi dell’Antropocene”⁷.



Shinichi Takemura in collaborazione con GK Design Group, *Tangible Earth (large-size)*, interactive digital globe, 2001

Note

1. P. Descola, *Diversità di natura, diversità di cultura*, Book Time, 2011, pp. 14-15.
2. E. Kohn, *Come pensano le foreste*, Nottetempo, 2021, p.25-26.
3. Dal movimento della *deep ecology* (Naess 1989; Devall, Sessions 1985) alla cosiddetta *earth jurisprudence* (Cullinan 2012).
4. B. Latour, *Waiting for Gaia. Composing the common world through arts and politics, A lecture at the French Institute*, November 2011 for the launching of SPEAP (the Sciences Po program in arts & politics), Science Po, www.bruno-latour.fr/sites/default/files/124-GAIA-LONDON-SPEAP_0.pdf (ultimo accesso 10/5/2024).
5. M. Benadusi, ANUAC. VOL. 5, N° 2, DICEMBRE 2016, p. 101.
6. M. Benadusi, p. 102.
7. Latour, 2011.

Lezione di vento

di Marco Ercolani

per Gustavo Giacosa



Giovanni Castiglia, *Viver fluttuante*, olio su tela, 1985-87

Siete arrivati. Ve lo hanno permesso. Quanti anni avete? Diciannove, venti, oltre? Mi conforta sapere che siete qui, davanti me, e che quindi posso iniziare. Non c'è nulla di più bello che *iniziare*. Ogni volta che finite di leggere un libro, non vi respira dentro un demone sconsolato e insoddisfatto che vi costringe a *iniziare* ancora? Non sapete cosa. Restate attoniti a riascoltare il suono di un aggettivo, il ritmo di una frase; perdetevi di vista il discorso, vi immergete in suoni casuali, immaginate una certa musica. Bene. Non pensate di sbagliare ma, semmai, di fare un altro viaggio, dove sia naturale e indispensabile la bellezza.

Quella bellezza, *solo vostra*, che non verrà mai messa a tacere. Un sopruso, un delitto, un crollo, la minerebbe. Ma *lei* si oppone perché così volete. Tutto è complesso (mente, fantasia, desideri, sogni, progetti), ma quando non vi arrendete a qualcosa di prevedibile diventa semplice, come acqua che scorre. Per essere semplici dovete sapere *cosa* potete e quando potrete. Poi sarete liberi di spiccare il volo verso il mondo che volete.

Certo, questa lezione vi arriva da un docente che parla dentro un edificio semicrollato. Ma come docente non sono vincolato a nessuna materia e, se questa casa è pericolante e piena di crepe, io e voi sappiamo perfettamente perché. Ma non dobbiamo parlarne ora: questo è un altro argomento. Oggi, si tratta di vedere come funziona, oltre ogni artificio, la *libertà* della psiche.

Il governo ha deciso che questa lezione sia possibile. E qui, nell'aula, non ci sono microfoni. Non hanno avuto tempo di organizzare controlli: tutto va di fretta, con la solita incuria, anche il potere. Noi entriamo in questa pausa, dove neppure si accorgo-



Giovanni Castiglia, *Nube*, olio su tela, 1985-87

no di noi. In ogni pausa c'è libertà, sempre, e salvezza, dentro un universo molteplice, non definito dall'intelligenza, sospeso fra prosa e poesia. Vi ricordo che siamo qui, per una *lezione di vento*, in un luogo estremo che avrebbe dovuto crollare.

Ogni sapere che noi pensiamo è dentro di noi. L'immagine che si forma adesso nei nostri occhi potrebbe esistere anche senza di noi ma ci attraversa proprio in quel momento: noi siamo come quelli che, affacciati a una finestra, vedono il lampo e lo trascrivono come possono. Innumerevoli sono i lampi, innumerevoli i racconti del messaggero che ha assistito all'evento o di tutti i messaggeri che hanno assistito all'evento. Il lampo esiste, certo, senza di loro, ma si racconta attraverso di loro. Noi tutti siamo le voci diverse di un

unico racconto. E oggi questo racconto è aperto e possibile: siamo noi i *portatori sani di questo possibile*. Tutto è visione che non si appaga nell'essere capita, mistero senza enigmi, fonte di meraviglia e di domande. Noi però *vogliamo capire*: vediamo non solo con gli occhi ma con tutto il corpo, con la speranza che domani nessuno ci riconsegnerà al mondo delle cose normali e ci lascerà vivere il nostro *giusto* delirio. Nessun paesaggio appartiene all'uomo se prima non l'ha calato nei luoghi della sua mente. In quei luoghi, dove parlare di inferno o di paradiso significa fare giochi di parole, niente può definirsi o astratto o figurativo. Tutto è un fluire di forme, e queste forme hanno un solo privilegio: non essere né rigide né curve né significative né bizzarre. In quei luoghi, immuni da

ogni artificio, ci può essere accordo o disaccordo, macchia e figura, immagine e buio. Tutto diventa realmente possibile.

Queste non saranno lezioni di estetica, come immaginate, ma di libertà. Io non sono un filosofo ma uno psichiatra. Uno psichiatra, cosa insegna? La scienza discontinua e infelice della libertà. Ha il compito di vedere, nella voce, nei gesti dell'altro, che cosa lo abbia ferito in quel punto esatto. Si accanisce a cercare il vero in ogni persona, e non sono fondamentali le parole che l'altro dice ma il modo in cui le dice o le tace. Quelle mi hanno permesso di essere qui a parlarvi: chi ci comanda sa che io non istigo, non provo, non faccio politica attiva: mi limito a osservazioni inattuali. Ma voi, di queste osservazioni, fate armi. La vera arma è sentire la possibilità dell'aria nel tessuto delle cose. Non si può nulla, senza aria. Ti avvolge, comune a tutti: ma per ognuno c'è la sua aria, nel tempo in cui vive la possiede e, quando sparirà dal mondo, la lascerà ad altri, traforata dai suoi segni. Qualcuno li vedrà, forse. Qualcuno no. Il destino è destino. Però è indegno non avere speranza. Ricordate che chiunque muove le mani su qualche superficie, foglio o muro o terra che sia, chiunque agita le dita cercando forme, lo fa perché cerca, nel suo tatto, la nostra metamorfosi. La materia non è mai quel numero esatto di protoni, ma l'energia che li rende pulviscolo. Ecco, in sintesi, la mia lezione di vento.

They can see, and see well

Come vedono le piante.
Gli esperimenti fotografici di Harold Wager e
i caleidogrammi del quotidiano

di Paola Mongelli

La nascita della fotografia si fonda su un equivoco strano che ha a che fare con la sua doppia natura di arte meccanica: quello di essere uno strumento preciso e infallibile come una scienza, e insieme inesatto e falso come l’arte. La fotografia, in altre parole, incarna la forma ibrida di un’“arte esatta”, e insieme di una “scienza artistica”, che non ha equivalenti nella storia del pensiero occidentale.

F. Alinovi, *La fotografia: l’illusione della realtà*

Vista = facoltà di vedere / di percepire stimoli visivi attraverso gli organi adibiti a tale funzione / il senso della luce e degli oggetti illuminati.

(definizioni da dizionari della lingua italiana)

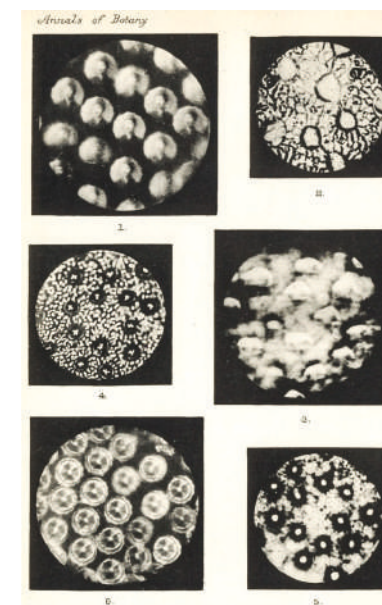
Le piante non solo ci riguardano, ormai è evidente la loro imprescindibilità, ma pare dimostrato che ci guardino, ci vedano. E qualcuno all’inizio del Novecento ne aveva materializzato la visione attraverso la fotografia, mostrando in pubblico immagini fatte utilizzando l’epidermide delle foglie come lente di obbiettivo...

Il dibattito sulla neurobotanica e sulla fito-filosofia dei primi anni del XX secolo si era acceso e spento in breve tempo, meglio dire insabbiato dalla comunità scientifica. Francis Darwin (1848-1925) figlio del noto Charles e professore di fisiologia delle piante all’Università di Cambridge, fu il primo a dimostrare scientificamente che le piante erano in grado di percepire, ricordare e avere comportamenti.

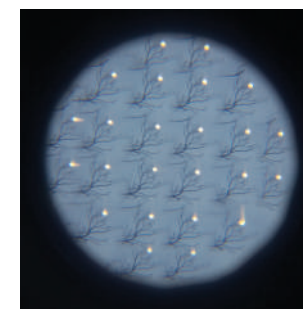
Oggi grazie alla divulgazione editoriale e mediatica delle ricerche internazionali di numerosi studiosi (Stefano Mancuso, Frantisek Baluska, Dieter Volkmann e molti altri), abbiamo maggiore accesso alla conoscenza della sensibilità e

dell’intelligenza vegetale per innumerevoli aspetti più evolute di quelle animali. Scoprire però gli esperimenti fotografici di Harold Wager, nei quali ci mostra una possibile forma concreta in cui si traduce la visione delle piante, provoca un’indubbia suggestione che un po’ richiama la magia. Harold William Taylor Wager (1862-1929), botanico inglese membro della Royal Society, raccolse e sviluppò le concezioni del collega tedesco Gottlieb Haberlandt, famoso per aver inventato la coltivazione in vitro delle piante. Quest’ultimo, sostenuto da Francis Darwin, nel 1905 dimostrò con fondatezza scientifica che le piante erano in grado di percepire immagini grazie alle

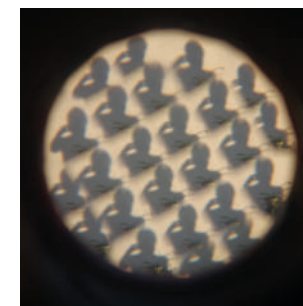
Harold Wager,
*Esperimenti
fotografici* di
inizio ‘900



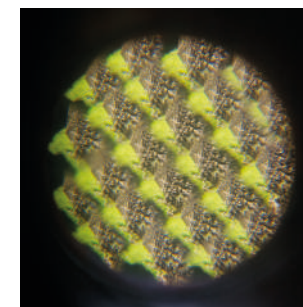
Paola Mongelli,
Kaleidos time XIX,
2020



Paola Mongelli,
Kaleidos time IV,
2020



Paola Mongelli,
Kaleidos time VII,
2020



cellule dell’epidermide, spesso convesse come lenti e quindi facilmente in grado di convogliarle sullo strato cellulare sottostante. Proprio come fanno gli ocelli, sorta di occhi semplici e primitivi presenti in molti invertebrati. La cuticola agisce come la nostra cornea, l’epidermide come una lente che fa convergere la luce focalizzandola sul mesofillo, lo strato cellulare fotosensibile. Fu così che nel 1908 durante un congresso a Dublino Wager mostrò al pubblico incredulo il frutto dei suoi esperimenti: numerose fotografie prodotte utilizzando le cellule dell’epidermide fogliare. Così documenta il New York Times dell’8 settembre 1908:

“*Queste lenti sono così buone e mettono a fuoco la luce così accuratamente, che è possibile fotografare attraverso di loro. Il Professor Wager ne ha realizzate in gran quantità, e ha mostrato le più significative. Tra queste un ritratto di Darwin i cui tratti erano distinti e inequivocabili, e altre di paesaggi e di persone. Persino fotografie a colori, chiaramente e notevolmente definite, come tutte le altre.*”

Ed ecco la nostra pianta non più oggetto ma soggetto della pratica fotografica, trasformata da spectrum a operator, ricordando le categorie barthesiane de *La camera chiara*. A noi resta il ruolo emozionato dello *spectator*.

Nel 2020, alle soglie del primo, indimenticabile, *lockdown*, mi ricordai di un piccolo caleidoscopio acquistato su una bancarella, e della sua lente prismatica capace di frammentare e moltiplicare ogni oggetto inquadrato, vicino o lontano, minuscolo o sconfinato. Iniziai con un vaso dipinto, poi incontrai il campanile, poi il gatto, i fiori, la luna, l’alba, il caffè del risveglio... Il gioco della visione, insieme alla natura in cui fortunatamente ero immersa, divenne il mio rifugio, un esorcismo efficace alla paura dell’ignoto e alla solitudine. Nasce così *Kaleidos time*, diario fotografico, esplorazione di un quotidiano trasfigurato, che perde i riferimenti spazio temporali per aggregarsi in 24 microcosmi, mandala, sfere sospese nel nulla. Non conoscevo ancora le fotografie di Wager, quando le ho scoperte l’emozione è stata intensa, questa corrispondenza di forme l’ho considerata come un dono inatteso, con la sensazione che una foglia mi strizzasse l’occhio in segno d’invisibile alleanza.

La strada verso

di Carola Allemandi



*
Dei suoi artifici l'alba è inconsapevole,
come allegoria di tutto quello che
normalmente non muore si muove
tra i congedi. Di un trasmutato
pallore è la striscia di terra che lascia
dormendo, e piegata appena al saluto
di chi vive nell'inverno di ogni ora.

*
Alle vie l'ora notturna soltanto
cadeva; nello spazio di un'attesa
un sentire muoveva attorno, il fiato
incorrotto di un altro passo stanco
e fuggitivo: appena illuminato
era il resto dietro a rimanere,
l'estensione di un puro stato d'ombra.

*
Erano del borgo a valle le luci
che salendo non c'era stato modo
di vedere; un secondo speso
sulle punte per poi tornare indietro.
Gli alberi anche luminosi aprivano
quei varchi da cui si può comprendere
il cenno che offre ogni cosa immobile,
come di saluto, e che non rimane.

*
Si poteva raggiungere la strada
in vari modi: secondo la mappa
la via più breve era procedendo
tutto dritto. Ma così, si pensava,
la strada corta ci terrà lontani
dalla notte, non l'avremmo vista
scolorare fra i terreni. Per questo
ci si addormentò prima del tempo,
e prima che la sera sbagliasse a dire
il suo messaggio a noi in cammino.

*
Il corpo visto apparire tra le acque
si formava come ombra frammentaria,
un'altra creatura naturale
da distinguere dal resto. Bastava
seguirne il passo che, fluttuante, sempre
si perdeva tra le argille di terre
troppo secche, cancellate per metà.
Si sfaceva guardandola, lei viva,
e come materiale nell'assenza,
nel ricordo generato. Vagava,
parte sola di un più segreto altrove,
come l'eco persa d'ognuno vaga.

*
Si spegneva sopra i tetti un termine
rimosso e mai più riavuto, là dove
sbatteva le sue ali un animale.
Sulle scale il mondo ci guardava: i suoi
eredi ormai del tutto consapevoli,
noi, tra la strada e il bosco, cercando
tra i disordini di risparmiarci,
due righe per capire dove siamo
sul terreno. Arrivare significa
una macchia che si allarga negli occhi,
venirne a conoscenza, lì trovare
casa, restare una giornata intera.
La strada verso. Noi imboccandola.

*
Si era ancora fuori; tutti gli uomini
agitandosi dentro una sequenza.
Il punto che indicava il dito era
dentro l'aria, da raggiungere appena
dopo l'alba. Rivedersi dall'alto
così piccoli, sapere di carta
il nido del falchetto, la montagna.
Sopra lo strapiombo l'ora coperta
dal panorama vuoto, le distanze.

Carola Allemandi, *Contatti*, fotografie, 2020



Arti(ori)fizio¹

di Carlo Michele Schirinzi

Non si progetta a misura d'uomo, minate sono le proporzioni.

L'occhio, pur riconoscendo gli spazi, non riesce ad abitarli ma ne è continuamente abitato: si è nel grande teatro, non più spettatori ma laceri attori, carne in balia di fauci feline, o meglio, parti dell'immensa scenografia rituale, corpi apparecchianti una sola grande immagine.

La monumentalità degli spazi – feticismo del sacro desiderato – abortisce ogni tentativo di vissuto scagliandosi sull'attuabilità del quotidiano e decretando *l'insignificanza della persona isolata*²: architettura tesa a sedurre, ad annullare l'individuo, immensa inospitale Chiesa. Tutto ciò è (in) Albert Speer, architetto del Terzo Reich.

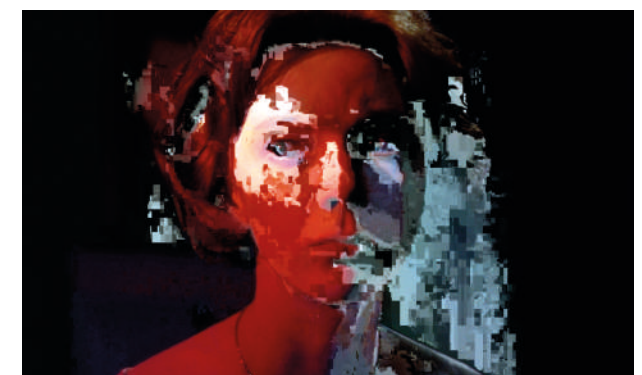
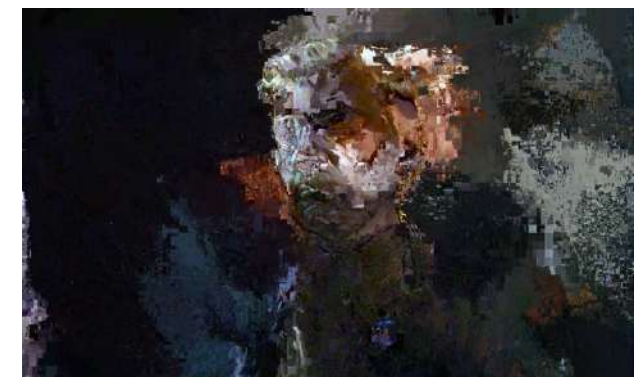
Fuoco (fatuo) d'artificio > artificiale > arti-fizio > orifizio > buco > immagine-buco > buco d(e) all'immagine > buco-bocca (che di reale si nutre) > buco-ano (che resti di reale defeca). Ma il reale esiste solo se ha rappresentazione e svanisce nello stesso istante in cui la sua immagine è cancellata (mai come ora).

Mark Lewis, protagonista del film *L'occhio che uccide*³, sperimenta, da novello Narciso, l'estasi del vedere e la possibilità divina del filmare/fermare la vita nel coito dell'immagine ultima, dell'impronta-sospiro definitiva⁴.

(Il soggetto si dissolve non appena mette piede nell'immagine-culto, nel momento in cui gli occhi si posano su di esso per fagocitarlo nell'inquadratura cinearchitettonica che, come edificio ferito, svela i propri tessuti nella rumorosa orgia di pixel: al cospetto del monumento, l'individuo si disintegra – Lewis come Speer)

Ed allora, negli occhi, immagine è fine che giunge all'improvviso, abuso d'inceppo, disturbo terminale.

Capo di Leuca, 30/03/2024.



Note

1. Pensieri scaturiti dallo studio del saggio M. Abensour, *Della compattezza. Architettura e totalitarismi*, Jaca Book, 2012.
2. A. Speer, *Technik und Macht*, Bechtle, 1979, p. 243.
3. M. Powell, *Peeping Tom* (U.K., 1960).
4. M. Lewis è un cineoperatore che escogita un sadico trucco per filmare la vera paura, ossia monta una baionetta alla cinepresa con cui ammazza le sue modelle durante le riprese, riuscendo a immortalare la loro ultima atroce espressione poco prima della morte.

Carlo Michele Schirinzi, *Killed Eye*,
dittici appartenenti alla serie *Pandemic Eye: Michael Powell's Peeping Tom*,
glitch su film stampato su carta metal, 2024

Cucina e Derivati

di Mariapaola Infuso

“Qui il fiore nero riacquista l’attenzione che aveva perso nel mondo del consumo e dello sfruttamento[...]”, così l’artista Sissel Tolaas descrive l’installazione site specific *vah-NIHL-uhhhhh* (2022) realizzata presso l’ICA di Philadelphia. L’opera è un assemblaggio di condotti di aerazione che pendendo dal soffitto, diffondono tre diversi odori di vaniglia: pura, sintetica e vaniglia trovata nei cibi lavorati. Questi richiamano l’attenzione sulla mercificazione della pregiata spezia, diventata una risorsa sempre più scarsa, ma anche sul piacere ampiamente accettato che le persone provano per questa fragranza. La vaniglia è infatti apparentemente l’odore più popolare sulla terra, per una ragione semplice e universale: la molecola di vanillina è il principale composto organico presente sia nel latte materno che nel suo sostituto artificiale. Per questo motivo risulta familiare e confortante per molti. Aromi e fragranze svolgono un ruolo fondamentale nell’industria della trasformazione alimentare, donano odore e sapore ad alimenti che ne sono privi, incentivando il loro consumo. In generale, gli aromi naturali e artificiali sono percettivamente identici, ma se da una parte quelli naturali sono realizzati estraendo sostanze chimiche da ingredienti presenti in natura attraverso processi fisici, microbiologici o enzimatici, gli aromi artificiali sono invece realizzati creando sinteticamente le stesse composizioni chimiche. Questi agenti aromatizzanti, prodotti in un ambiente di laboratorio controllato sono sottoposti a verifiche di qualità e non richiedono un processo di estrazione lungo, dispendioso in termini di manodopera e risorse o l’acquisizione di materiali naturalmente rari e difficili da coltivare. Pertanto, molti aromi artificiali risultano disponibili in una purezza maggiore rispetto ai loro rispettivi naturali e possono essere ottenuti con meno danni all’ambiente.

L’artista Sean Raspet ed il chimico Shengping Zheng, hanno collaborato insieme per la creazione di una nuova molecola, utilizzata per la produzione della loro opera: *Hyperflor*® (*2-benzyl-1,3-dioxan-5-one*), una fragranza profumata mai esistita prima. Si tratta di una molecola che non era presente in natura o nella letteratura scientifica prima della sua creazione avvenuta nel 2018 per via della collaborazione tra i due ricercatori. Per l’Okayama Art Summit del 2019, la molecola venne diffusa nell’aria in diversi luoghi della città, suscitando nei passanti richiami proustiani di una natura da cui non ha direttamente avuto origine. In seguito, fu descritta da alcuni con un aspetto floreale molto forte anche in alta diluizione e nonostante sia interamente sintetica, è percepita come un profumo più naturale, complesso e completo rispetto a quello delle molecole profumate presenti in natura. Altri invece la descrissero come il gusto di quando si addenta una mela; verde-erbaceo.

Non solo gli aromi e i profumi, ma anche i colori sono oggetto dell’industrializzazione del metabolismo umano. Per esempio, il comunemente conosciuto rosa salmone è una tonalità che pur rimandando alla carne del pesce da cui prende il nome, non ha



Bacello di vaniglia che conferisce il nome *fiore nero* al frutto

nulla di naturale poiché il salmone cresciuto in cattività presenta una carne tendenzialmente grigiastra. La ricerca artistica del duo Cooking Sections (composto dagli artisti Daniel Fernández Pascual e Alon Schwabe), presentata alla Tate Britain nel 2020 e intitolata *Salmon: The Red Herring*, vede come oggetto d’indagine proprio la moderna industria del salmone. All’interno di tali allevamenti, i pesci vengono alimentati con pellet contenenti astaxantina rossa - pigmento presente nei gamberetti e nei krill - per permettere ai salmoni di metabolizzare il colore rosato. A supporto di questa pratica, tanto assurda quanto attuale, all’interno dell’omonimo libro riferito al progetto artistico, è presente il *SalmoFan*™ della DSM-Firmenich, un grafico a colori brevettato

che serve a valutare la salmonità del pesce per certificarne l’accettabilità da parte dei diversi mercati (“Salmone giapponese” è un rosso intenso, mentre “London Salmon” è una tonalità più chiara, tra l’arancione e il rosa). Tale ricerca, mette in discussione l’appagamento della percezione visiva umana in merito alle scelte alimentari. Per via di certi legami culturali e culinari, grazie alle attuali potenzialità chimiche e tecnologiche, la materia vivente viene manipolata, compromettendo il precario equilibrio del pianeta e facendo dell’alimento commerciale un’altra finzione consensuale.

Diverse sono anche le sperimentazioni legate alle nuove frontiere culturali del cibo creato in laboratorio; un esempio capace di generare esperienze culinarie completamente nuove è la tecnologia della carne in vitro. Nato nel 2014, il Bistrot In Vitro, fu il primo ristorante fittizio al mondo a proporre piatti di alta cucina preparati con carne di laboratorio. Nonostante sia un progetto di dieci anni fa, il ricettario *In Vitro Meat Cookbook* è un’esplorazione visiva di 45 ricette speculative che la carne coltivata in laboratorio potrebbe offrire. Le preparazioni culinarie sono accompagnate da interviste e saggi di scienziati, attivisti, filosofi e chef sull’argomento, ancora molto dibattuto, del rapporto naturale/artificiale in cucina.

In un mondo pieno di biodiversità microbica, l’ossessione culturale moderna per l’antisepsi, comporta alle volte anche l’eliminazione (o poca considerazione) di quei batteri che sono benefici per l’ecosistema umano. Per questo motivo, le bio artiste Tereza Valentova e Alice Vandeleur-Boorer hanno mescolato performance, arte e tradizione culinaria per produrre *Vaghurt* (2014): uno yogurt fatto di microrganismi benefici trovati all’interno dei canali della vagina. Questi batteri, appartengono alla stessa classe dei lactobacilli, responsabili della trasformazione del latte in yogurt. La loro ricerca, per quanto controversa, si poneva l’intenzione di esplorare nuove possibilità e capacità alternative per la futura produzione alimentare nell’ambito della biologia sintetica e della biotecnologia, mostrando il potenziale della capacità molecolare del corpo umano.

Più recente, infine, il gelato alla vaniglia ideato dalla designer Eleonora Ortolani in collaborazione con la scienziata e ricercatrice dell’Università di Edimburgo Johanna Sadler. In seguito alla scoperta fatta da alcuni scienziati scozzesi che, utilizzando batteri ed enzimi, è possibile scomporre un composto chimico della plastica e convertirlo



Alice Vandeleur-Boorer & Tereza Valentová, *Vaghurt*, 2014

in un ingrediente la cui composizione chimica è praticamente identica a quella della vanillina, la designer ha voluto creare un alimento che mettesse in discussione le nostre abitudini alimentari. *Guilty Flavours* (2023), una coppa gelato esposta all'interno di un frigo blindato, è una proposta radicale (e per il momento ancora non edibile) su come gli esseri umani possano sfruttare il proprio corpo come macchina per eliminare per sempre la plastica, ovvero mangiandola. Le ricerche artistiche qui proposte rivelano come la natura, anche in ambito alimentare, è sempre

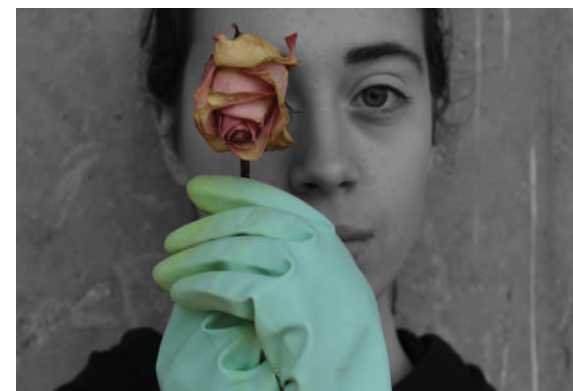
meno la misteriosa forza nutritiva emersa con la nascita dell'universo, ma bensì un qualcosa che noi stessi stiamo ricreando e manipolando artificialmente. Immergersi nella natura oggi significa scoprire strati di sfruttamento caotico delle risorse e di "miglioramenti" apportati dall'uomo. La natura autentica può essere più artificiale che naturale, perché molto più spesso si sostituisce ciò che conoscevamo come natura con un nuovo tipo di natura: l'artificiale. Gli artisti che oggi riescono a cogliere l'utilizzo delle nuove tecnologie e l'applicazione delle scienze, hanno un'opportunità molto più diretta di indagare le nuove idee di natura. In questo contesto, non esiste più una realtà assoluta, ma la possibilità di molteplici realtà, ognuna naturale o artificiale come le altre.

Sitografia

https://icaphila.org/exhibitions/sissel-tolaas-re_____/
<https://bistro-invito.com/>
<https://rjptonline.org/>
<https://sitn.hms.harvard.edu/>

Haiku fotografico

di Giorgia Allisio



In questo cuore di plastica



Il vento tace, pieno di polvere



Comprerò un respiro

La sessualità tra Naturale e Artificiale

di Anna Magnani

La sessualità è un fenomeno naturale influenzato da fattori biologici, educativi, psicologici e sociali, accomuna tutti gli individui e al tempo stesso li rende diversi poiché il modo di esprimere istinti, attrazione e sentimenti varia da individuo a individuo e da cultura a cultura. Nel tempo è cambiato il concetto di normalità nel sesso e alcuni comportamenti, un tempo biasimati e considerati trasgressivi, ora vengono accettati a patto che non si crei una condizione di abuso e sopraffazione. Se naturale è qualcosa che appartiene alla natura, che è dato e non può essere cambiato, artificiale è tutto ciò che riguarda l'intervento dell'uomo sulla natura con l'intento di modificarla. La sessualità naturale è fatta di incontri, condivisioni di fantasie sessuali, emozioni e sentimenti. La sessualità artificiale è quella modificata dall'uomo attraverso la tecnologia il cui intervento massiccio sta portando al distanziamento tra gli individui e alla progressiva scomparsa del corpo fisico nelle pratiche sessuali attuali.

Corpi umani a distanza. L'avvento di Internet ha trasformato radicalmente la sessualità: siti porno, video hard, chat erotiche permettono di sperimentare una vasta gamma di esperienze sessuali in un ambiente anonimo. Nella pornografia troviamo tutti i corpi che desideriamo ma sono sempre corpi di persone sconosciute o che non possiamo toccare. Se da un lato la pornografia in rete permette di soddisfare i desideri sessuali più disparati, dall'altro può avere ripercussioni negative sulle persone che rischiano di disconnettersi da esperienze sessuali reali, provare forme di dipendenza e mettere in atto patologie caratterizzate da disso-

ciazione e disumanizzazione.

Scompare il corpo umano, la fantasia è libera dalle leggi della fisica e della morale. Sui siti porno spesso la sessualità viene presentata con scene distorte e irrealistiche, con corpi e situazioni fuori dalla norma. *Hentai*, che in giapponese significa pervertito, è un genere che propone figure basate sull'animazione e accoppiamenti di ogni genere, uomini con mostri, macchine, animali e parti di corpo umano. È la fantasia estrema slegata da leggi fisiche e morali. È probabile che gli utenti del porno smettano di eccitarsi con i contenuti standard e ricerchino qualcosa di insolito. Inoltre, la vergogna, frequentemente associata all'uso del porno, viene mitigata dal fatto che le figure animate sono irreali.

Il cyber sesso: esperienza erotica interattiva mediata dal computer. Il cyber sesso consiste in un'esperienza erotica interattiva mediata dal computer, può coinvolgere due o più partecipanti conosciuti, anonimi o creati dall'intelligenza artificiale che hanno scambi sessuali in tempo reale. Le relazioni che si creano possono essere anche molto intense a

tal punto che gli attori si fanno promesse di fedeltà e contraggono matrimoni virtuali. Gli utenti utilizzano dispositivi che stimolano indirettamente i genitali, comuni sex toys o tute a feedback tattile in grado di tradurre gli input digitali remoti in sensazioni fisiche: ci si può toccare, tenere per mano, baciarsi, fare sesso penetrativo. Gli individui liberano così fantasie e proiezioni facendo a meno del corpo reale, unico requisito è che i loro interessi coincidano con quelli di una persona che può trovarsi anche dall'altra parte del mondo.

Le bambole sessuali hanno un corpo ma non è umano. Siamo passati dalla bambola gonfiabile a quella in silicone che viene proposta in diverse misure, forme, etnie, generi e addirittura cartoni animati. Il suo aspetto corrisponde all'ideale della bellezza femminile occidentale, bella, giovane, occhi grandi e labbra sensuali, corpo sinuoso. Le bambole di ultima generazione sono create da Matt McMullen e prodotte in California dalla società Abyss Creations su misura e richiesta degli acquirenti. Occorrono 80 ore per comporne una con l'uso di scanning e tecniche di stampa a 3D e pesano dai 35 ai 40 kg, motivo per cui devono essere trasportate con carriole o sedie a rotelle. Vengono denominate *Real Dolls*, un ossimoro perché sono reali ma sono bambole, sono simultaneamente umane e non umane. Esiste una comunità di uomini che convivono con le bambole di silicone, detti idolatri. In rete si trova un documentario intitolato *Silicone soul* di Melody Gilbert¹ che esplora il legame emotivo che le persone stabiliscono con le loro compagne/i di silicone, non solo sesso ma

anche attaccamento sentimentale. Molti uomini si sentono a disagio nei rapporti con le donne e ricorrono alle bambole che non fanno domande e non giudicano. Altri, spinti da insuccessi sentimentali compensano le delusioni cercando oggetti da amare. Quelli che l'amore non l'hanno mai trovato colmano il senso di solitudine e isolamento. Ci sono coppie che hanno smesso di amarsi e di comunicare e quindi cercano amori muti che non invecchiano, non ingrassano e non parlano. Il più famoso idolatra al mondo è Dave Cat che in un'intervista rilasciata a Roc Morin e riportata sul sito Vice.com² afferma che, dopo una serie di rapporti insoddisfacenti con gli esseri umani, ha ordinato la sua bambola dell'amore, l'ha chiamata Shidore e l'ha sposata. Dave e Shidore indossano i braccialetti matrimoniali con incisa la scritta "l'amore sintetico dura per sempre". Ora Dave ha ordinato per la sua bambola una testa dotata di intelligenza artificiale ma afferma di non usarla spesso, forse parla troppo...

Compaiono le bambole sessuali robotiche. Matt Mc Mullen, dopo più di vent'anni di business con le bambole in silicone, ha ampliato la sua produzione creando un settore che produce la *Real Dolls X*, una bambola realistica con la testa robotica controllata con bluetooth e app android. È nata *Harmony*, un sexy robot umanoide che grazie all'intelligenza artificiale, parla, impara, sbatte le palpebre, sorride, ricorda aspetti di vita del proprietario e desidera fare sesso³. Contemporaneamente è stato sviluppato anche il primo robot per il sesso femminile: si chiama Harry: saluta la padrona quando rientra a casa la sera, le parla dei programmi televisivi e dei film, si ricorda poesie e canzoni da lei preferite. David Levy, ricercatore ed esperto di interazioni tra uomo e robot, prevede che con l'avanzare della tecnologia e dell'intelligenza artificiale, potrebbe diventare realistico, nel giro di qualche decennio, sposare dei robot. *Conclusione.* Abbiamo visto da un lato come la tecnologia avanzata possa alleviare la solitudine, offrire la possibilità di esprimere fantasia, amore e addirittura ridurre i crimini sessuali e dall'altro come ci si debba mettere in guardia per i pericoli a cui l'essere umano può andare incontro come la perversione, l'isolamento sociale, la disumanizzazione, la perdita del senso di realtà. Ci stiamo progressivamente allontanando dal confronto e dalle relazioni con il prossimo per rifugiarci in un mondo materiale che ci esenta, apparentemente,

dal dolore e dall'impegno. La sessualità sta diventando sempre di più una relazionalità con gli oggetti che rimandano ai nostri desideri, bisogni, proiezioni e consolazioni. È molto difficile prevedere cosa deriverà da tutto questo, ma bisogna affrontare con consapevolezza le questioni della sessualità monitorando la salute mentale delle

persone. Solo attraverso un'analisi personale che conduce ad una pratica responsabile, potremo esplorare con successo il territorio del sesso virtuale.



Massimiliano Zinnanti, *Bacio*, tecnica ibrida olio, grafite e composizione digitale, 2013

Note

1. M. Gilbert, *Silicone Soul*, 2019, trailer video, <https://www.siliconesoulmovie.com/trailer>.
2. R. Morin, *Vi presento mia moglie*, in *Vice*, 4 febbraio 2014, <https://www.vice.com/it/article/jmykxm/bambola-di-silicone-moglie>.
3. Tgcom24, *L'evoluzione delle bambole gonfiabili si chiama "Harmony", la compagna robot*, in *Tgcom24*, 10 maggio 2017, https://www.tgcom24.mediaset.it/tgtech/l-evoluzione-delle-bambole-gonfiabili-si-chiama-harmony-la-compagna-robot_3070877-201702a.shtml.

Un incontro mancato

di Andrea Rebecca Mancuso

La bulimia di immagini, a cui siamo quotidianamente sottoposti, non ci permette di distogliere lo sguardo da quello che stiamo guardando, anche solo per un istante. Sebbene il collo ci faccia male, per quanto la cervicale si irrigidisca, noi continuiamo imperterriti ad avere la testa bassa sui nostri schermi. Sembra che con essi stiamo intrattenendo la storia d'amore più grande di tutti i tempi. Questa relazione così intensa non poteva sottrarsi allo sfruttamento della grande macchina del capitalismo. Anzi, è un legame talmente forte da alimentarsi a vicenda, in un matrimonio che durerà a vita. Ma com'è possibile che ci si possa legare morbosamente a delle superfici fredde, appartenenti ad un mondo artificiale?

Jacques Lacan svela come questo impulso continuo a guardare, che contiene anche la volontà di essere guardati, si rapporti al tema del desiderio, il quale si colloca, per lo psicologo francese, nella mancanza e nella necessità di essere riconosciuto da un altro desiderio. Siamo catturati dallo sguardo dell'Altro¹, chiedendogli di restituirci il nostro stesso sguardo. Eppure, questi due, che si cercano per confermare la loro reciproca esistenza, non si incrociano mai sullo schermo. Tale scarto crea una cesura della pulsione scopica: l'agognata attenzione non potrà accadere. Il desiderio di essere riconosciuti in quanto desideranti, quindi, non si realizzerà mai. Questa ricerca dello scambio continuo trova la sua ragion d'essere proprio nell'incontro mancato. Detto altrimenti, non c'è un oltre che va al di là del desiderio perché esso stesso vive di questa pulsione, presupponendo che essa rimanga tale, quindi, una probabilità senza certezza di compimento. Infatti, non potendo concretizzare il possedimento di ciò che desideriamo, tendiamo a ricercarlo costantemente; se non qui, altrove.

Quindi, ci troviamo di fronte ad uno sguardo che

guarda ma non vede. È quella sensazione che abbiamo quando ci rapportiamo agli schermi: ci sentiamo osservati pur non essendoci nessun occhio, inteso come recettore organico preposto alla vista. Eppure percepiamo qualcosa che ci scruta, che esamina le nostre passioni più profonde. Da queste ultime i sistemi ricavano dati che finiscono in pasto agli algoritmi, i quali ci conoscono meglio di qualsiasi altra persona intima. Le tracce che lasciamo, per esempio sui *social*, ci vengono restituite su misura e, per questo motivo, lo *scrolling* compulsivo riesce ad anestetizzarci così bene. Esso trae nutrimento dai nostri comportamenti, gli stessi che abbiamo attuato per potercene stare un po' tranquilli, per distrarci un attimo: quando scorro i video di Tiktok per rilassarmi, l'applicazione prende letteralmente nota dei miei movimenti sullo schermo, anche quando non sono intenzionali come un *like*, inventariando per quanto tempo guardo un contenuto, che tipologie prediligo, che categorie scarto, profilando così i miei gusti, le mie preferenze, i miei sogni e ambizioni, ma anche ciò che non mi piace e che non vorrei mai vedere. Insomma, non riusciamo a farne a meno perché è il riverbero perfetto dei nostri desideri. Ma in quel momento, in

cui sembra che il mondo pesi un po' di meno (in fondo che male c'è se passo 3 ore su Instagram, mica sto facendo male a qualcuno?), si addormenta il pensiero critico. Le piattaforme *ci guardano*, pongono l'attenzione ininterrottamente su di noi, perché siamo sempre connessi, ma *non ci vedono* perché non tengono conto della nostra *privacy*, men che meno della nostra esistenza; per loro siamo solo dei *database* viventi, pieni di informazioni, su cui lucrare il più possibile. L'ambiguità più acuta si manifesta quando noi, che dovremmo difenderci, siamo i primi carnefici di questo meccanismo, consegnando le chiavi delle parti più recondite del nostro essere.

Se così stanno le cose, allora gli schermi diventano gli specchi delle nostre pulsioni più spudorate. Chiediamo allo schermo di appagare la nostra fervida eccitazione, di darci questo sollievo, e lui ci risponde semplicemente riflettendo, con sempre più insistenza, il nostro coinvolgimento pulsionale; e, a nostra volta, ne vogliamo sempre di più, pensando che il prossimo *reel* o il prossimo *tiktok* possa essere la risposta che stiamo cercando. Invece, il risultato è lo stordimento provocato dalle ore passate a scorrere il nostro dito dal basso verso l'alto, ripromettendoci di non farlo più, con una sensazione di frustrazione spesso confusa con l'idea di aver perso del tempo, ma che in realtà camuffa la delusione di non aver trovato quell'Altro che rispondesse alla nostra effervescenza, e che ci restituisse lo sguardo che gli abbiamo rivolto e richiesto in cambio. Non a caso questa situazione si ripresenterà dopo poche ore; per chi invece è riuscito a tener duro, e a non cedere, emergerà nei momenti di debolezza dove le inibizioni vengono meno, perché anche chi è più sensibile a tale fenomeno rimane comunque imprigionato in questa dinamica. Quindi, l'avidità insaziabile ci porta ad essere sempre più ingordi di immagini, divorando



Arthur Panait, *A monkey on dopamine*, tecnica mista, 2024

tutto ciò che ci viene presentato. Amiamo il cibo apparecchiato sullo schermo, perché la nostra sensazione di digiuno attiva le ghiandole salivari, e come cani affamati bramiamo il succulento bocconcino. In questo rapporto s'innesta una dipendenza pari a quella dei riflessi condizionati studiati da Pavlov o a quella generata da un amore tossico. Se alla leccornia si sostituisce l'amato o l'amata, il gioco è fatto: la subordinazione e la dominazione reciproca si sono instaurate.

Nur wa Zulumat, Specchio dell'Anima

Dal luogo fisico allo spazio simbolico di luce ed ombra nella produzione e fruizione dell'opera d'arte

di Salma Hilmi



Salma Hilmi, *Anima: Sii quella che sei*, installazione interattiva, 2024¹

Questo studio si avvicina all'uso della luce e dell'ombra con la convinzione che l'arte sia capace di rivelare identità umane celate, evidenziando la presenza di anime ferite nel tessuto della vita quotidiana. Propone infatti di esplorare il fenomeno di luce e ombra nella percezione dell'artista e del fruitore, a partire da un rapido excursus tra diverse dimensioni (scientifica, filosofica, artistica e religiosa). Nell'intero lavoro di ricerca *Nur*

wa Zulumat, specchio dell'anima, di cui questo vuole essere un estratto, emerge una panoramica di assaggi e affondi in diversi ambiti legati tra loro da un filo conduttore narrativo che, più che teorico, si può definire spirituale. La ricerca dell'equilibrio o della ragione d'essere di luce

Note

1. La A maiuscola di *Altro* sta ad indicare tutto ciò che può, in un certo senso, guardarci: una persona, un quadro, uno schermo ecc.

Bibliografia

- M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, 2016.
J. Lacan (1964), *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, Einaudi, 1979.
I. P. Pavlov (1926), *I riflessi condizionati*, Bollati Boringhieri, 2011.
S. Žižek, *Leggere Lacan. Guida perversa al vivere contemporaneo*, Bollati Boringhieri, 2009.

ed ombra spinge fin da subito nell'esplorazione dell'incommensurabile, nelle scienze esatte così come nelle scienze filosofico religiose. La luce è infatti un tema trasversale, trattato da più scienze, come l'astronomia e la fisica, ma con un rilievo preponderante anche nella religione, nella mitologia, nella mistica e, di conseguenza, nelle scienze letterarie. Questo perché la luce è molte volte la risposta a più cose, muovendosi nell'aria dell'intangibile, dell'intuizione, tanto da essere identificata come la fonte stessa delle nostre riflessioni e delle nostre "illuminazioni". Spesso nella logica comune non si tiene conto che la luce e l'ombra non sono solo esterne, ma intrinseche a noi stessi: sono parte integrante della nostra essenza. L'anima della luce, invisibile e carica di conoscenza, rappresenta un aspetto che ancora non conosciamo appieno. È ciò che non vediamo superficialmente, ma che ci mette in contatto con la passione e la responsabilità. Se la luce rivela, l'ombra nasconde, crea contorni sfumati e misteriosi. È lì dove la luce non può penetrare pienamente, dove si cela il mistero e il potenziale ignoto. Come l'anima della luce, l'anima dell'ombra è carica di significati simbolici e rappresenta un aspetto profondo dell'esistenza umana. Essa ci mette in contatto con la parte oscura della nostra psiche, con i nostri timori e le nostre insicurezze, ma anche con la nostra creatività e la nostra capacità di trasformare le tenebre in luce. Secondo Platone, la luce funge da ponte tra la *luce interiore emessa dai nostri occhi* (Ronchi 1983), e la *luce naturale* proveniente dal Sole. È attraverso questa intersezione che la nostra visione prende forma. Infine, l'interazione tra luce e ombra può creare un senso di drammaticità e mistero nelle opere d'arte. L'uso sapiente della luce può creare atmosfere suggestive e giocare con l'immaginazione dello spettatore, lasciando spazio a interpretazioni personali. L'artista può giocare con la luce e l'ombra per creare una narrazione visiva e suscitare emozioni nel pubblico. Di quali tipologie di luce ed ombra siamo parlando dunque? E quali sono maggiormente significative ai fini della produzione e fruizione dell'opera d'arte? Con un'analisi diacronica



della storia dell'arte, lo studio si chiede se questa sensibilità emergesse nei diversi secoli in artisti e stili, scuole, del passato. Tale excursus è finalizzato ad analizzare come l'individualità e la cultura dell'artista traspaiono nelle sue opere, anche dall'utilizzo che questi fa proprio di luci ed ombre, evidenziando come si possa leggere l'opera d'arte andando oltre la mera rappresentazione materiale, restituendole invece una dimensione dialogica e spirituale, in quanto espressione artistica che riflette l'anima dell'artista e il suo dialogo con il mondo che lo circonda. A partire da questa chiave di lettura sviscerata attraverso ciò che classicamente è considerato arte, arriviamo ad affacciarci ad una forma d'arte certo più recente e meno legittimata, come la grafica, a partire dalla fotografia e dallo studio della visione. È dunque affascinante soffermarsi sull'interpretazione del rapporto luce e ombra nel ruolo del graphic design e nella storia della fotografia, analizzando alcuni pionieri della fotografia dalla nascita fino ai giorni nostri, creando poi un parallelo con le dinamiche luce e ombra viste con

gli occhi di un grafico, che giocherà con pieni e vuoti, spazio e pagine bianche. Ciò conduce infine al tema più denso, da cui è originata l'esigenza di questo lavoro: la fede spirituale, quello che pratica l'autrice ogni giorno, aprendo un dialogo comparativo fra Cristianesimo ed Islam, anche grazie alla raccolta di alcune testimonianze di studiosi e religiosi. Dall'analisi dei passi coranici, emerge ad esempio come la luce associata a Dio, alla fede, al bene e al Messaggero, si contrappone all'ombra, che può essere benefica inizialmente, per poi degradare gradualmente verso le tenebre, associate al peccato, all'ignoranza, alla corruzione e all'ingiustizia. Il lavoro di ricerca si è concentrato molto sulla Luce, ma ancora più su "Zulumat", le tenebre, l'oscurità, che non sono altro che il dolore che tocca ogni giorno le persone fragili, segnandole. Questo, più ancora della luce, è il segno che, nell'interpretazione dell'etica dell'arte, diventa gesto sulla tela, atto creativo, che porta alla riflessione, quando l'artista, vagliando ombra e luce e la forza simbolica ad esse connesse, scelga di utilizzarle come

tecnica espressiva alternativa all'urlo, estremo atto di dolore.

All'urlo infatti l'artista -ed è questo che lo connota in quanto tale- preferisce l'atto generativo, creando qualcosa che faccia riflettere il pubblico su iniquità, abusi e violenze, talvolta associati nel pensiero comune, ma che da qualche parte stanno facendo soffrire un altro essere umano. Nell'artista l'Anima, intesa come sentimento spirituale, la fede, la sensibilità nei confronti degli altri sono fonti di ispirazione o temi caratterizzanti lo slancio creativo. Il lavoro *Anima* descritto nello studio come installazione artistica è un esempio di come l'arte possa essere un mezzo per portare conforto, speranza e cambiamento nella vita delle persone. Se pensiamo al senso dell'arte e al compito dell'artista, pensiamo che da sempre spetta all'arte dare voce e forma al dolore, riscrivendo le tragedie dell'umanità o della storia, come per *Guernica* di Picasso, l'urlo di Munch, la *Pietà* di Michelangelo o le tele di Fontana. Questo dovrebbe essere il fine ultimo dell'arte nella sfida odierna, nell'arte per l'impatto sociale e per i diritti umani: pensare all'umanità, rendendo partecipe la società. Il dualismo luce ed ombra presentato in questo studio, con la complessità dell'ombra portante, dello sfumato, e delle differenti fonti di luce possibile, riflette il mondo e al contempo lo sforzo dell'artista, che attraverso l'uso della luce e dell'ombra deve far riflettere, sognare e progettare un mondo diverso: un modo più giusto, un mondo di uomini e donne più felici e più fedeli a se stessi. Un mondo di pace.

Nota

1. S. Hilmi, *Anima*, Installazione Creature di sabbia, Lecce 2024. Opera nata da un'app per smartphone per la prevenzione della violenza sulle donne. Le testimonianze di donne, visive e sonore, raccolte dall'artista, sono state poi tradotte in un'installazione multimediale di immagini, testi e suoni: un "tappeto" composto da tanti volti di donna pixelati resi invisibili, che dà loro voce grazie a un QR code e che, come in un mosaico, va a comporre un'unica esperienza emotiva e riflessiva. Essa va a creare un momento di connessione intima ad una sola ANIMA, spingendo ognuno a confrontarsi con la propria percezione e comprensione della violenza di genere. "Dio creò gli esseri umani a partire da una sola anima o persona" recita un versetto (*An-Nisa,1*) del Corano che si trova in una posizione centrale dell'installazione, un potente appello all'umanità contro i soprusi. Sottolineando che ogni individuo, indipendentemente dal genere, è una parte essenziale della stessa anima universale.

Bibliografia

V. Ronchi, *Storia della luce. Da Euclide a Einstein*, Edizione Laterza, 1983.

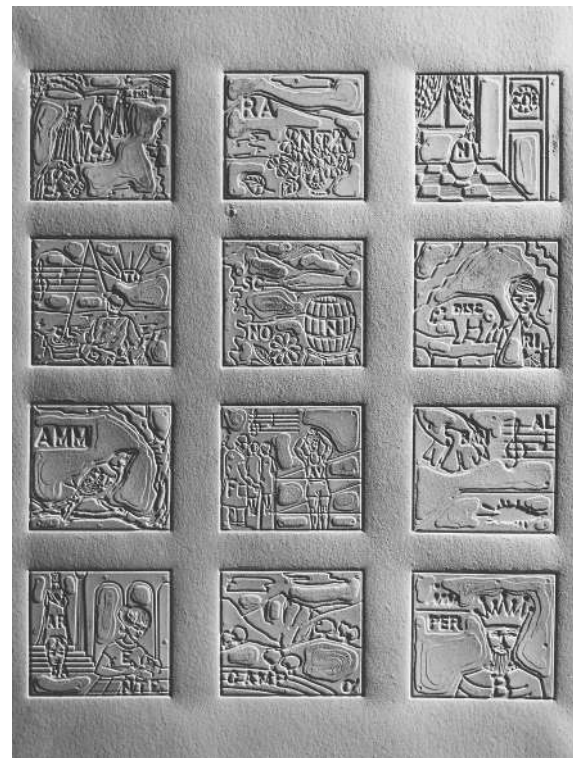
“Chi ben comincia, è a metà dell’opera”

Piccolo rimedio per sgombrare il campo da facili opposizioni

di Gian Alberto Farinella

Una cosa è certa, dall’inizio del terzo millennio la digitalizzazione dell’esperienza è diventata pervasiva. La costante e inarrestabile evoluzione tecnologica ha modificato profondamente la sfera percettiva, le abitudini, i modi di vivere e ogni nostro rapporto con il mondo. Istantaneità, rapidità, simultaneità, ma anche sensazionalismo, intrattenimento, spettacolarizzazione, iperconsumo, sono alcune delle caratteristiche di una realtà che si è ormai impastata con la virtualità digitale, generando un unico sistema integrato che tiene insieme due ordini non più separabili, dove l’uno non è la semplice copia dell’altro, ma insieme costituiscono la struttura dell’esperienza stessa. Prendiamo la scrittura. La scrittura non è solo più il risultato di una calligrafia che comporta un lungo e faticoso apprendimento durante gli anni dell’infanzia. Quella “bella” poi è stata messa in soffitta, oltre che dalle idee della pedagogia moderna, dalla macchina da scrivere e dalla penna a sfera già lungo tutto il secondo Novecento. Con le tastiere dei computer, ma soprattutto con la tecnologia *touch*, il gesto della scrittura si è fatto ancora più semplice e veloce; e molto probabilmente più accattivante e divertente nella sua automatizzata leggerezza. Aniché vergare segni sulla carta, si tocca uno schermo lattiginoso. La sensazione è quella di aderire direttamente alla scrittura, senza più mediazioni. La mano fa a meno della penna, così come viene meno la pressione meccanica di un tasto. Un tempo, questi lo si pigiava con una certa forza in modo tale che,

il corrispondente martelletto, potesse imprimere la lettera dell’alfabeto sul foglio di carta steso nel rullo girevole della macchina da scrivere. Dunque, niente di più analogico e, in un certo senso, di “naturale”, malgrado la scrittura fosse diventata il prodotto di un meccanismo. Il movimento di leve che, una dopo l’altra, componevano sotto i nostri occhi le parole, non era misterioso. Qui, come la definizione d’obbligo stabilisce, l’informazione ricevuta (la lettera impressa sulla carta) era pari, nella forma, a quella del segnale, cioè alla lettera presente sul martelletto collegato al tasto. Ora, invece, sullo schermo tutto si risolve in un codice numerico che, nell’elaborare il lieve gesto della mano, risulta invisibile e segreto ai più e trasforma il testo alfabetico in un “messaggio”, dissolto, direbbe Ivan Illich, “nel miasma della comunicazione”¹. Perciò, fatto salvo l’appartenenza alla schiera degli ingegneri informatici, se le parole che digitiamo sullo schermo (accompagnate, volendo, da un suono e un



Ezio Gribaudo, *Rebus (logogrifo)*, rilievo su carta buvard, 1965

feedback aptico) sono il risultato di un *input* elaborato da una stringa di un programma, poco ci importa. Se il testo che visualizziamo è in *realtà* un linguaggio numerico che sta dietro a ciò che appare, assumendo la veste di “matrice” della *realtà* sensibile, per lo più sfugge alla nostra curiosità. Ci preme innanzitutto che il dispositivo funzioni, nella felice inconsapevolezza dell’abbandono che hanno le nostre dita nello sfiorare la superficie liscia dello schermo. Così “io digito, tu digiti, noi digitiamo” è diventato il verbo più rappresentativo dell’agire umano (insieme ai conseguenti “visualizzare”, “postare”, “taggare”, ecc.) nell’era denominata, appunto, “digitale”, dal latino *digitus*, dito (con le dita della mano contiamo). C’è però qualcosa che non è cam-

biato nella scrittura, almeno per chi s’avventura a scrivere più delle tre righe previste da un *tweet*: come nel passato non è venuta meno la paura e la fecondità del foglio bianco. In un’epoca in cui dominano le immagini e non c’è più nulla che fa “testo” (limitandosi a transitare fugace come un lampo sugli schermi), si sta ugualmente di fronte alla pagina, seppur elettronica, come il pittore con i suoi pennelli di fronte alla candida tela. Prima di iniziare a stendere il colore o a tracciare la prima linea, deve lottare con i “*cliché*”, cioè con quelle “categorie di cose” che occupano il quadro già prima di iniziare. Una lotta che D. H. Lawrence attribuisce a Cézanne², ma che ritroviamo in Francis Bacon e in ogni artista che ha voluto registrare delle forze, “dipingere la sensazione” direbbe Deleuze, invece di raffigurare solamente un oggetto (preso come modello per una copia) sulla tela³. Sicché, al di là degli illustri esempi pittorici, ogni volta che abbiamo di fronte il foglio vuoto, il suo bianco ci interpella. Ci induce a fare spazio, a svuotare quella superficie affollata. Dirlo è facile, difficile è farlo. C’è bisogno di qualcosa (curiosità, desiderio?) o qualcuno (un maestro?) che forzi la mano per sbloccare l’inibizione, in modo tale che ci liberi da tutto ciò che condiziona o che ci fornisca un aiuto per rovesciare le consuetudini di pensiero, le categorie consolidate e i rapporti gerarchici dati per scontati. L’immaterialità, frutto di un’attività artificiale, tecnologica, opposta alla realtà fisica, naturale, che noi attribuiamo al mondo virtuale, quando per i Greci era vero il contrario, è un esempio che apre una fenditura nel troppo pieno dei *cliché*. Nella veste platonica di *chôra* (il ricettacolo invisibile per tutte le forme sensibili secondo gli antichi), era proprio la materia ad essere un luogo virtuale di pura possibilità⁴. Scoprirlo, non è una mera conoscenza storiografica, un fatto libresco, bensì fa vedere nuovi rapporti e analogie in ciò che ci è più vicino, ovvero tra i dispositivi informatici che obliterano la propria materialità fin tanto che funzionano, spacciandosi, appunto, per virtuali, e il pensiero che è tale solo se ricorda la materia e non quando l’abbandona⁵. Si narra che Emilio Vedova usasse colpire violentemente la tela intonsa dei suoi allievi, incapaci di procedere di fronte a quel bianco, con uno spazzolone intinto nel colore⁶. Come loro, eccoci qui, inermi, nel subire la forza attrattiva del bianco, ma senza più il gesto del maestro che spazzi via l’incertezza e apra un varco nel vuoto della pagi-

na. A noi rimane l’onere di quel vuoto, che non è mai qualcosa di già determinato, piuttosto è ciò che l’atto produce: è l’“agire del vuoto”, come dice la sapienza orientale⁷. Basti pensare al gesto del vasaio che, nel far girare l’argilla sulla ruota, non dà solo una forma ad essa, ma dà forma al vuoto. Nel congiungere le mani, lo raccoglie nella sua inafferrabilità, rendendolo visibile. È il vuoto che guida ogni movimento del vasaio che, come uno sfondo, permette che la figura appaia. Allo stesso modo dentro il vuoto della pagina, invisibili, ci sono tutte le parole che sono state dette e scritte. Una folla di saperi, di correnti di pensiero, di citazioni, di luoghi comuni, di frasi fatte, il cui effetto è alienante, fino alla paralisi.

Da qui sia l’angoscia di non essere in grado di dire nulla che valga la pena di scrivere (“naturale e artificiale”, è un tema per così dire impegnativo, coincide con l’intera storia dell’essenza dell’umano), che la paura di dover mostrare le proprie “uova d’oro”⁸, ovvero di esporsi al giudizio altrui. Per non lasciarsi prendere dal sopravvento della bianchezza accecante della pagina, bisogna allora fare breccia e liberare dal suo interno, come spore, altre parole. Parole che non duplichino però il pieno, per così dire, a vuoto, in una stan-

ca ripetizione, in un copia incolla indefinito, ma sappiano generare, come dice nuovamente la sapienza orientale, “il vuoto nel pieno”.

Ora, anche chi sta scrivendo, comunemente chiamato l’“autore”, ha cercato di fare come il vasaio: far agire il vuoto nello spazio affollato che è la pagina bianca. Come? Iniziando nel mezzo, dove già ci troviamo, tra l’artificiale e il naturale, tra il virtuale e il reale. Transitando nello spazio aperto dei saperi e nell’accumulo illimitato di parole che ci precedono: il rimedio non si è fatto attendere. I primi segni neri hanno “bucato” lo schermo. Il vuoto, svuotandosi, ha preso forma, e... finalmente, sono affiorate le parole sulla pagina che ora tenete in mano, voi i “lettori”.

In fondo il detto popolare, “Chi ben comincia, è a metà dell’opera”, non dice niente di diverso.

Artifici comici

di Ezio Albrile

Nulla v’è più di artificiale d’una visione, specialmente per chi crede nella “verità” del reale. Gustave Flaubert (1821-1880), artefice di quel *Madame Bovary* (1856) che tanto scompenso suscitò nei cuori delle gentili signore della buona borghesia francese, attese tutta la vita ad un’opera di stile totalmente dissonante, *La Tentation de saint Antoine* (1874). L’argomento erano le seduzioni estatiche provate dal padre del monachesimo, l’abate Antonio (251-356), nella segregazione del deserto egiziano. Tra le molteplici provocazioni visionarie subite dall’eremita di Tebe, v’era quella d’una sgargiante Regina di Saba, abbigliata d’una veste in “broccato d’oro, divisa in modo uniforme da falpalà di perle, giaietto e zaffiri, le cinge il busto in un corpetto attillato, con ricami colorati che raffigurano i dodici segni dello Zodiaco. Porta dei calzari molto alti, uno nero, tempestato di stelle d’argento, con una mezzaluna, l’altro bianco, ricoperto di gocce d’oro con in mezzo il Sole...”¹. Una finzione molto afrodisiaca.

Recentemente *Calzedonia* (un marchio del Gruppo multinazionale Oniverse) ha immesso sul mercato una serie di Collant velati con in rilievo i segni dello Zodiaco. È suggestivo osservare, non solo il riprodursi della mistificazione visionaria di sant’Antonio-Flaubert, bensì il mutarsi del corpo femminile in un percorso astrale, in uno spazio da sempre oggetto del desiderio erotico; così da cosmicizzare il corpo della donna, trasformando un capo di moda nell’affioramento d’una memoria arcaica. Negli stessi luoghi lungo il Nilo, dove il santo abate era attratto in estatismi erotici, il cielo era immaginato come il corpo cosparso di stelle della dea Nut, china verso la terra. Già dai tempi antichi in Egitto specifici gruppi di stelle furono raggruppati in costellazioni, fra le quali i Decani identificabili a partire dal 2150 circa (IX dinastia) nella tradizione figurativa; si tratta di trentasei costellazioni poste in prossimità dell’equatore celeste (ossia dell’eclittica) che nella terza fase dello sviluppo dei Decani, all’epoca dei Tolemei, venne-

ro tutte inglobate nello Zodiaco. Fra i Decani già alcune raffigurazioni (come l’Ariete, i Gemelli, il Capro, le Brocche e i Pesci), che si possono senz’altro considerare gli archetipi delle successive raffigurazioni zodiacali – il Papiro Carlsberg I del II sec. a. C., e il rilievo del cosiddetto “Zodiaco rettangolare” di Dendera, I sec. d. C. – testimoniano come ancora in epoca tarda s’immaginasse che il percorso dei Decani transitasse sul corpo della dea Nut. Spostandoci in un spazio più vicino a dove sono stati concepiti i Collant zodiacali, nella chiesa bizantina di Santa Maria *Foris Portas* (sec. VIII-IX), a Castelseprio (Varese)², troviamo i Magi evangelici indossare pantaloni, gli *anaxyrides* o “saraballe”, sgargianti³ e mantelli azzurro cielo. Un vestiario simile si ritrova in due personaggi dipinti ai lati dell’abside nel *Mithraeum* della città partica di Dura Europos, ora conservato nell’Art Gallery dell’Università di Yale (*CIMRM*, I, 44 [fig. 22 a-b]). In più il terzo Mago ha i pantaloni azzurri coparsi di stelle. Un particolare saliente che lo rende consustanziale all’astro da lui atteso e venerato nelle sembianze del bambino Gesù. Una sacrale anticipazione dei collant calzedonici nati in provincia di Verona.

I re partici sostenevano di avere un’origine ignea e celeste; discesi dal cielo in una colonna di fuoco, essi recavano il segno carismatico

Note

1. Cfr. I. Illich (1991), *Nella vigna del testo. Per una etologia della lettura*, trad. it., Raffaello Cortina, 1994, p. 122.
2. D. H. Lawrence (1929), *Introduzione a questi dipinti*, in Id., *Scritti sull’arte*, a cura di G. Grasso, Tema Celeste, 1991, pp. 99-106.
3. G. Deleuze (1981), *Francis Bacon. Logica della sensazione*, trad. it., Quodlibet, 1995, p. 86.
4. Platone, *Timeo*, 50c, in Id., *Tutti gli scritti*, a cura di G. Reale, Rusconi, 1991, p. 1377.
5. G. Agamben, *Dal libro allo schermo*, in Id., *La mente sgombra*, Einaudi, 2023, p. 277.
6. M. Recalcati, *Il mistero delle cose. Nove ritratti di artisti*, Feltrinelli, 2016, p. 85.
7. G. Pasqualotto, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d’Oriente*, Marsilio, 2016, p. 19.
8. E. Fachinelli (1974), *Il bambino dalle uova d’oro*, Adelphi, 2010, p. 47.

dello *xʷarənah*, il potere fulgureo⁴, l’*aura gloriae* irradiantesi dal capo dei sovrani iranici, come testimonia un’ampia iconografia⁵. Ammiano Marcellino (XVII, 5, 1) trascrive un epiteto che il Re dei Re Šābuhr si attribuiva per vantare la propria discendenza divina, la parentela con gli astri e con i due luminari: *particeps siderum, frater solis et lunae*. Nel mito regale, il re Mithridate Eupatore era incarnazione di Mithra e, al pari del dio, era nato in una caverna da una stella discesa dal cielo, di fulgore superiore a quello del Sole; le stesse vesti dei sovrani iranici comprendevano una tiara e un abito cosparsi di stelle⁶. Il corpo è la carta geografica dell’assoluto⁷, sui nei, sui punti neri, nel solco delle rughe, nell’incavo delle ascelle si possono leggere le più riposte geometrie di Dio. Un aristotelismo portato all’estremo era la specialità di padre Antonio Rocco (1586-1652), cui si deve il libro più maledetto di tutta la storia della letteratura italiana, *L’Alcibiade fanciullo a scola*, che gli recò un primato assoluto tra gli appassionati di perle degli inferni bibliotecari⁸. Nemico di Galileo, l’aristotelico Antonio Rocco evocava nella pederastia il legame con il tutto, i corpi dei bei giovani uno strumento verso l’immortalità astrale. Ma, in definitiva, le possibilità reali di leggere questo libello furono minime, se non inesistenti, al di fuori d’una sparuta comunità d’eruditi erotomani. Alla fine non si può non menzionare il francese André Pieyre de Mandiargues (1909-1991), lo scrittore prediletto da Walerian Borowczyk (1923-2006), il regista un tempo adorato da torme d’erotomani. Autore fortemente influenzato dalla lettura di un noto scrittore francese di cose esoteriche e “tradizionali”, René Guénon (1886-1951), Pieyre de Mandiargues applicava la teoresi “gnostica” di Guénon un po’ ovunque nella sua opera, configurandola in una dinamica prettamente erotica. Nel racconto *La spirale*, un incauto viaggiatore giunge in una strana città, dal nome emblematico di Santa Copula: “Santa Copula ha la forma di una stella marina; la pianta della sua costruzione, infatti, è una stella a cinque punte, quasi regolare, la cui circonferenza è segnata da un muretto di colore bruno come la terra circostante; la sommità di ciascuno di questi rami porta una grande statua di un uomo nudo con il fallo eretto. Mentre una statua di donna nuda di uguale altezza, ma le cui gambe divaricate formano un arco a volta sotto il quale si passa, si trova in cima a ciascuno di questi rami; la punta di ciascuno dei cinque angoli inter-

ni, e queste cinque porte formano i vertici di una vasta piazza stellata che occupa il centro della città. Le cinque statue di uomini sono dipinte di nero; le cinque statue di donne sono dipinte di bianco”⁹. La dicromia nero (maschile) *vs.* bianco (femminile) tradisce un insegnamento ermetico-alchimico appreso nelle pagine delle opere guénoniane; su tale frequenza è il riferimento alla «Croce di Sant’Andrea», cioè il segno X, omologa alla lettera greca *chi*, l’anima del mondo nella formulazione platonica. Tale grafema nasconderebbe segrete ascendenze in misteriosi rituali erotici: al centro della piazza stellata di Santa Copula, una donna dovrebbe avere rapporti sessuali con un certo numero di “negri” (così nel testo), per riprodurre la dicromia ermetica; in tale posizione, con le braccia incrociate, “la donna deve avere rapporti con almeno dieci uomini, se non il doppio o più...”¹⁰. Il sedicesimo capitolo di *Simboli della scienza sacra* di Guénon è intitolato *Teste nere*, ed in esso ci si riferisce agli Etiopi. Guénon trae l’etimologia del nome probabilmente dal greco *aithiops*, dal duplice significato di “etiope”, come sostantivo e di “scuro” come aggettivo¹¹, che a sua volta deriva da un passo del commentario di Olimpiodoro all’alchimista Zosimo; una sequenza molto ambigua che sicuramente tradisce una qualche pratica sessuale: “Prendi il crisolito. Quello che è chiamato maschio della crisocolla e uomo che compirà il mescolamento. Le sue gocce partoriscono l’oro sulla terra etiopica. Là un genere di formica estrae l’oro, lo porta alla luce del giorno e se ne diletta. Mettigli accanto la donna di vapore, sino a quando non sia mutato...”¹² Sempre Guénon fa poi riferimen-

to agli Egiziani in quanto popolo “nero” che abita la “terra nera” e in quanto tale svolge una funzione simbolica negli scritti ermetici e rappresenta la prima fase dell’opera alchimica, la *nigredo*, cioè i “negri” del racconto; egli afferma che il nero e il bianco sono legati alla manifestazione e alla non-manifestazione, così come lo sono le manifestazioni esteriori e interiori dei grandi principi spirituali. In questo caso l’erotismo diventa rivelazione dell’esteriorità manifestativa, cosmicizzando il corpo in un sovrapporsi d’artificio e realtà. Allo stesso modo in cui nella grande *Encyclopédie* Denis Diderot (1713-1784) celebrava la “macchina” per fab-

bricare calze – antesignana della contemporanea *Calzedonia* – investita d’una sorta di perfezione intellettuale, un trucco pre-industriale per potenziare la seduttività femminile¹³. Infine, una precisazione locale: il primo che produsse industrialmente calze similseta per permettere alle giovani donne del popolo di avere la stessa eleganza delle “madamine” piemontesi fu Riccardo Gualino (1879-1964), che le produsse con la viscosa, la prima fibra sintetica industrializzata scientemente per il mercato femminile, che ispirò anche una canzone del grande jazzista e intrattenitore Fred Buscaglione (1921-1960): “Esta é la cancion de Porfirio Villarosa / Che faceva el manoval alla Viscosa...”¹⁴. Gualino confezionava le calze nello stabilimento alle estremità propaggini della Barriera di Milano, dove lavoravano dodicimila dipendenti, e oggi c’è un Supermercato, in milioni di esemplari che vendeva in tutto il mondo¹⁵. Poi Mussolini lo spedì al confino e gli confiscò le proprietà.

Note

1. G. Flaubert (1874), *La tentazione di sant’Antonio*, trad. it., Carbonio Editore, 2023, p. 39.
2. A. Grabar, *Les fresques de Castelseprio*, in *L’art de la fin de l’Antiquité et du Moyen Age*, vol. 2, College de France, 1968, pp. 977 ss.; R. Farioli Campanati, *La cultura artistica nelle regioni bizantine d’Italia dal VI all’XI secolo*, in Aa.Vv., *I Bizantini in Italia*, Scheiwiller, 1982, p. 212 a-b.
3. F. P. Massara, *s.v.* «Magi», in *Temi di iconografia paleocristiana*, a cura di F. Bisconti, Pontificio Istituto di Archeologia Cristiana, 2000, p. 207 a.
4. G. Gnoli, *s.v.* «Farr(ah)», in *Encyclopaedia Iranica*, vol. 9, a cura di E. Yarshater, The Encyclopaedia Iranica Foundation, 1999, pp. 314 a-315 b.
5. J. Bauer, *Symbolik des Parsismus*, Hiersemann, 1973, pp. 100-101, tav. 74 (figg. 1 a-29).
6. G. Widengren, *The Sacral Kingship of Iran*, in Aa.Vv., *La Regalità Sacra/The Sacral Kingship. Contributions to the Central Theme of the VIIIth International Congress for the History of Religions*, Brill, 1959, pp. 245-246; 253-259.
7. L. Scarlini, *La filosofia è un’estasi gaya. Il pensiero proibitissimo di Antonio Rocco, in Rinascimento Babilonia. Una storia erotica dell’arte italiana*, Marsilio, 2020, pp. 111-113.
8. A. Rocco, *L’Alcibiade fanciullo a scola*, Salerno Editrice, 1988.
9. A. Pieyre De Mandiargues, *Sous la lame*, Gallimard, 1976, pp. 123-124.
10. *Sous la lame*, p. 126.
11. R. Guénon (1962), *Simboli della scienza sacra*, trad. it., Adelphi, 1975, pp. 89-91.
12. Hiera Tech. 43, in Olimpiodoro. *Commentario al libro di Zosimo “Sulla forza”, alle sentenze di Ermete e degli altri filosofi*, a cura di E. Albrile, Mimesis, 2008, p. 85.
13. R. Barthes (1967), *Il senso della moda. Forme e significati dell’abbigliamento*, a cura di G. Marrone, Einaudi, 2006, pp. 122-123.
14. Si tratta del 45 giri *Porfirio Villarosa*, di F. Buscaglione & L. Chiosso (Cetra DC 6422, 1955), poi incluso nell’LP *Fred Buscaglione & i suoi Asternovas* (Cetra, LPA 42, 1956).
15. R. Gualino, *Confessioni di un sognatore*, Marini 2021.

L'esperienza dell'arte nell'epoca dell'incanto della tecnica

di Dario Evola

Nel polo dialettico artificio/natura si sostanzia il processo formativo di quella particolare attitudine umana che va sotto il nome di arte. *Arte, artificio, artefatto*, hanno la radice lessicale nel concetto greco di *Techné*. Nel percorso della cultura occidentale, almeno dal pensiero greco in poi, si costituisce un paradosso per cui l'artificio definisce la consapevolezza della natura. L'emergere della coscienza della tecnica come mezzo e come fine nella ontologia dell'essere, apre la relazione con l'altro della tecnica che è appunto la natura. L'uomo tecnico, l'uomo abile sperimenta possibilità praticate dal corpo al di fuori del corpo come "prassi progettuale". La cultura greca inizia dalla consapevolezza della *techné* come prassi che significa come *altro* dal corpo e che si radicalizza nel binomio dialettico Natura/Cultura. *Poiein* (fare, creare) differisce dal *generare* naturalmente. La produzione dell'uomo come scelta operativa libera e consapevole, si differenzia dalla produzione generativa naturale per necessità e inconsapevole, caratteristica delle piante e degli animali. L'operatività umana è, prima di ogni altra cosa, consapevolezza di un *possibile*. Da questa consapevolezza deriva quella attitudine specifica dell'uomo che è il processo di *formatività* come evidenziato da Pareyson e da Focillon. L'origine del processo di produzione di forme ha come punto di partenza la riproduzione dell'uomo stesso, nelle prime rappresentazioni, graffiti, statue, architetture, è il corpo che si proietta fuori di sé abbandonando la qualità di *carne* per espandersi come *corpo* in potenza e in atto. Le figure dipinte sulle pareti delle caverne, le statue degli dei con le sembianze umane, proiettano l'immagine di sé dell'uomo in un processo formativo che, relazionandosi alla condizione di natura, supera la condizione natu-

rale per estendersi come *possibile*. Il demiurgo di immagini è colui che opera nella *techné* con la *metis*, con l'intelligenza e l'astuzia operativa. Il pensiero greco che, da Platone ad Aristotele, elabora il concetto di immagine, di percezione, di rapporto con la natura come *mimesis* differita dalla copia ingannevole, conferisce a quel che nella modernità del XVIII secolo diviene il concetto di Belle Arti. Il processo operativo artistico si equipara al processo naturale, ma praticato con artificio per opera del Genio. La percezione dell'artisticità apre, da Kant in poi, al gusto, al giudizio riflettente, conferendo all'arte una funzione conoscitiva che, a partire dalla percezione, dal sensibile, offre pensiero. Le Accademie di Belle Arti e i Musei troveranno, mediante l'istituzione dell'Estetica, una inedita relazione con l'operatività artistica pensata come percezione-produzione. Il museo moderno, istituisce un paradigma culturale nuovo che segnerà la modernità dell'arte. Il rapporto arte natura sarà al centro della riflessione nella modernità illuminista. Diderot è il primo critico d'arte, capace di relazionare lo sguardo dei *salon* alla *naturalità* del processo artistico. Arte e Natu-

ra, sarà il binomio dialettico che caratterizza il vivacissimo dibattito del XVIII secolo. Nel secolo successivo, con la visione romantica, la natura diventa artificio, prodotto dello sguardo tradotto in *segno* artistico, raggiungendo il culmine della sperimentazione con la radicalizzazione del segno pittorico nella Macchia e nel Divisionismo insieme all'Impressionismo e al post Impressionismo. L'avvento della visione prodotta dalla macchina, la scrittura per luce della fotografia, crea una nuova percezione della natura, una traduzione che apre la via a quel nuovo "inconscio ottico" individuato da Walter Benjamin con la perdita dell'aura e nella consapevolezza di una costruzione dell'immaginario prodotto della macchina. Il cinema costituirà lo sguardo del Novecento modificandone la percezione di spazio e di tempo con il montaggio. L'arte non è la copia della natura, è bensì un processo di coscienza e di costruzione dello sguardo mediato dall'artificio, dal linguaggio artistico, risultato dalle tecniche operative dell'artista. L'arte è dunque quello *sguardo attraverso*, individuato da Garroni, che rivela il proprio aspetto *veritativo* nella operatività dell'artista. L'arte è in questo senso *forma del possibile*.

Il processo artistico è l'altro da sé, il doppio non come copia, ma come alterità. Bisogna ricordarsi di questo passaggio così importante quando si riflette sull'insegnamento artistico in accademia. L'immagine dice prima di tutto sé stessa, ma mentre dice sé stessa si relaziona ad una alterità e, costituitasi come doppio, dice allo stesso tempo altro da sé. L'artificio e la operatività che lo progetta e lo articola ne definisce il polo dialettico. L'esercizio formativo

della mano e del corpo ne costituiscono la base operativa.

Cézanne dichiara che bisogna trattare la natura secondo il cilindro, la sfera e il cono, il tutto messo in prospettiva. Mentre dipinge la montagna Sainte Victoire, mentre è immerso nel paesaggio, si rende conto che "il paesaggio si pensa in me". Il processo di *formatività* dell'arte, l'esperienza del dare forma come possibile. Operare, cioè praticare opzioni come possibilità, costituisce il principio di libertà dell'artista e il processo veritativo dell'arte, secondo cui l'arte è quella particolare disciplina che, mentre crea, istituisce le proprie regole. L'insegnamento artistico si sostanzia nella consapevolezza di questo processo e si esercita nel laboratorio secondo il trinomio *apprendere, praticare e produrre*, che dovrebbe essere alla base del lavoro di *formatività* in Accademia. Si assiste purtroppo ad una pericolosa tendenza a trascurare l'esperienza laboratoriale, ridotta a mera performatività depotenziata di ogni tensione analitica. Una diversa esperienza era quella degli anni Settanta, in cui il confronto dialettico con la tecnologia elettronica e digitale sperimentava vie inedite capaci di comprendere l'operatività performativa del corpo in relazione ai dispositivi, in una relazione critica e analitica *intermediale*, non solo *multimediale*, capace cioè di sperimentare inedite possibilità operative, cognitive e critiche. Da Leonardo a Kant l'arte è pensata come riflessione. La funzione dell'arte risiede essenzialmente nel sollecitare il sensibile e di orientarlo secondo lo *sguardo altro* dell'artista che ha optato per la propria originale operatività. Bisogna ricordarsi di questi principi così importanti particolarmente in un periodo come quello attuale in cui l'arte sembra coinvolgersi in un nuovo conformismo accademico, rinunciando alla processualità formativa-operativa, per appiattirsi nel feticismo tecnologico e nell'omologazione dei "messaggi" imposti dalla *ortopedizzazione sociale* e dal *marketing* ideologico *woke*, vanificandone ogni opzione veritativa. Le pratiche contemporanee sono di fatto distanti anni luce dalla tensione concettuale delle esperienze delle avanguardie. Lo stesso termine avanguardia è scomparso dal lessico del contemporaneo. Nel 1968 Gillo Dorfles pubblica *Artificio* e *Natura*, aprendo lo sguardo ad una nuova percezione dell'artistico nel contemporaneo. Dai media alle nuove correnti pittoriche degli anni Sessanta, dalla grafica all'architettura, dal comi-

co alla pubblicità, dalla nuova musica alla poesia visiva, quelle *neoavanguardie* che restituivano all'opera d'arte la propria natura oggettualizzante, in un rapporto dialettico con il "naturale", alla ricerca dialettica di un possibile equilibrio di esperienza fra natura e artificio. Ma erano quelli anni di utopie, e quell'idea di un consolidamento sociale della civiltà moderna della tecnica si palesava come profezia. Decenni più tardi un saggio-manifesto di Paolo Rosa e Andrea Balzola, *L'arte fuori di sé*, richiamava l'attenzione sulla riconfigurazione della funzione artistica come alterità e come possibile in una età già post-tecnologica. Sottolineavano i due autori il disincanto dalla magia tecnologica nella crisi identitaria dell'arte degli anni Duemila. L'arte risulta prigioniera dell'incanto del suo stesso dispositivo tecnologico, in una chiusura narcisistica e autoreferenziale, orientata dal *marketing* e dalle mode culturali, distaccata dalla vita e dunque dal sensibile. Nel saggio-manifesto si indica una via di uscita appunto nella consapevolezza della natura di artificio dell'artistico in un possibile spostamento del baricentro dall'autoreferenzialità "autoriale" a una produzione di senso "aperta" e collettiva ca-

pace di esperirsi come forma ed esperienza del fare, ripensando il rapporto con il dispositivo tecnologico come possibilità operativa. Nel periodo della pandemia Andrea Balzola approfondisce la relazione fra didattica e tecnologia in *Edu-action*, nel quale si rileva il rischio di una applicazione tecnologica totalizzante. La tecnologia, rileva l'autore, dovrebbe essere pensata al servizio della cultura come *tecnicultura*, e non come *tecnocrazia*. Nella relazione dialettica natura/cultura vale ancora l'avvertimento di Kant già alla soglia dell'Illuminismo: "Pensa sempre all'uomo come fine e non come mezzo". Del resto Adorno e Horkheimer ci hanno già messo in guardia dal pericolo della tecnocrazia nella figura di Ulisse, spettatore legato all'albero della nave in mezzo al canto delle sirene.

Bibliografia

- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, 2004.
A. Balzola, P. Rosa. *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post tecnologica*, Feltrinelli, 2011.
A. Balzola, *Edu-action*, Meltemi, 2012.
W. Benjamin (1935), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 1975.
P. Cézanne, *Lettere*, a cura di E. Pontiggia, SE, 1985.
G. Dorfles, *Artificio e natura*, Einaudi, 1968.
D. Evola, *La funzione moderna dell'arte. Estetiche delle arti visive*, Mimesis, 2018.
H. Focillon (1939), *Vita delle forme. Elogio della mano*, Einaudi, 2002.
D. Formaggio, *Arte come idea e come esperienza*, Mondadori, 1981.
E. Garroni, *Estetica. Uno sguardo attraverso*, Garzanti, 1992.
M. Horkheimer, T.W. Adorno (1944), *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, 1978.
L. Pareyson (1954), *Estetica*, Bompiani, 1998.

Omaggio a Edoardo Di Mauro (Torino 1960-2024)

In commosso ricordo di Edoardo Di Mauro, mancato il 30 luglio 2024 dopo breve malattia, pubblichiamo qui uno dei suoi ultimi articoli, scritto appositamente per *R-esistenze*, un progetto editoriale da lui sempre sostenuto durante la sua Direzione dell'Accademia Albertina dal 2020 al 2023 e successivamente come Vicedirettore. È una recensione al volume dell'amico Gabriele Perretta, *Il sensore che non vede*, presentato all'Accademia Albertina il 19 aprile 2024, a cura della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte in occasione della Biennale Tecnologia di Torino.

Di Mauro era docente titolare della cattedra di Storia e Metodologia della Critica d'Arte, stimato critico e curatore, collaboratore di numerose riviste specializzate, è stato fondatore e presidente del Mau – Museo di Arte Urbana, e condirettore della Galleria d'Arte Moderna e dei Musei Civici di Torino dal 1994 al 1997.



Dall'epoca del disincanto a quella del reincanto delle tecnologie immateriali

Riflessioni su *Il Sensore che non vede*
di Gabriele Perretta

di Edoardo Di Mauro

Conosco Gabriele Perretta fin dalla seconda metà degli anni Ottanta quando, entrambi giovanissimi, giravamo irrequieti per l'Italia alla ricerca di nuovi indizi d'arte da recepire, assimilare ed organizzare. L'attitudine di Gabriele, intellettuale dalla solida formazione filosofica, mentre il sottoscritto si è formato con un approccio letterario-sociologico, fin da allora si rivolse all'analisi, che anche io portavo avanti, sulla situazione creatasi a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta dove, esaurita la prima fase della post-modernità legata unicamente al ritorno alla pittura, cominciava ad intravedersi lo scenario che, sebbene con alcune differenze, è a tutt'oggi vigente, un eclettismo stilistico dove non vige più una linea formale predominante, ma ne convivono insieme diverse, tutte caratterizzate inevitabilmente dal confronto con una tecnologia in rapida evoluzione. Perretta, attorno al 1990, coniò e teorizzò il termine *Medialismo* per indicare la sua visione di questo nuovo stato d'animo e rinnovata prassi, dove venivano individuati artisti che usavano la pittura in una accezione di confronto con l'immaginario tecnologico e comunicativo, altri che praticavano il linguaggio dell'installazione, ed anche la riflessione analitica su di un possibile uso alternativo e non omologato delle tecnologie verso una contro-informazione rispetto ai dogmi impe-

ranti. Ricerche simili ed in diversi casi omologhe alle mie, entrambe con l'obiettivo di favorire un rinnovamento generazionale dopo le ondate dell'*Arte Povera* e della *Transavanguardia*. Purtroppo, il sistema italiano dell'arte durante gli anni Novanta si diresse verso la promozione di una linea neo-concettuale epigona e derivativa, inibendo le energie nuove ed il pensiero non conforme. La tenacia degli artisti e dei teorici non omologati ha permesso a quella scena artistica ed a quel pensiero di riaffacciarsi alla ribalta nell'ambito di una crescente rilettura e valorizzazione delle esperienze. Gabriele Perretta in questi anni ha proseguito con coerenza la sua attività curatoriale e saggistica. Il recente *Il Sensore che non vede*, rappresenta un'ampia sintesi del suo pensiero aggiornata al presente. Tema di fondo, articolato in più riflessioni, la constatazione che il proliferare incessante di imma-

gini di ogni sorta abbia indotto una crisi del “terzo occhio” e della predisposizione percettiva. Perretta da un lato mette in guardia sui rischi di questa crisi della visione, che possono generare l'abitudine alla percezione di prodotti estetici fallaci e menzogneri fatti passare per espressione artistica, dall'altro lato insiste sulla necessità che la consapevolezza del problema determini una contro reazione che sappia generare nuovamente un uso costruttivo ed artisticamente valido dei repertori tecnologici, con cui è necessario un costante confronto. Il sensore che non vede si fa specchio del mondo, capace solo di rifletterlo. Il saggio si incammina verso variegati percorsi, che affrontano la rappresentazione naturalistica da Aristotele agli attuali esiti, il rapporto tra pittura, fotografia, video ed immagine digitale, in particolare tra il soggettivismo pittorico e l'obiettività fotografica, il cosiddetto miracolismo mediatico che conduce direttamente al fenomeno delle *fake news*, in realtà antico come le leggende, anch'esse false che però contengono al proprio interno una parte di verità, la separazione tra uomo e natura nell'attitudine occidentale, diversa da quella orientale dove gli elementi della realtà e della natura sono interconnessi tra loro. Per passare ad una critica serrata, e talvolta saggiamente ironica, verso la pratica espositiva attuale dove, parafrasando Guy Debord, l'economia del simbolico non è più altro che simbolico dell'economia, così come lo svilimento di buona parte della critica ridotta a pura pratica notarile di convalida di prodotti artistici suggeriti dagli attori economici del sistema, pronti ad offrire manufatti esteticamente “corretti”, oppor-

tunamente omogeneizzati e globalizzati di modo da risultare intercambiabili a tutte le latitudini. Un saggio stimolante, da rileggere e conservare per il futuro. Nel corso degli ultimi anni ho compiuto diverse analisi su questi temi. L'arte non può essere spiegata a prescindere da ben determinati fattori storici e sociali ma è anche evidente come l'esasperazione di questi presupposti porta ad un disciogliersi del messaggio all'interno dei meccanismi della comunicazione. Il risultato in termini estetici è il cosiddetto “sensazionalismo”, procedimento in cui l'arte intende provocare disgusto e turbamento allontanandosi volutamente dal pubblico ma accrescendo la sua “audience”. Tali fenomeni sono stati introdotti dal nichilismo e dalla “morte di Dio” teorizzata da Nietzsche sul finire del secolo scorso: l'avvento della tecnica svuota progressivamente la civiltà occidentale delle antiche certezze ed anche l'arte conosce lo stesso destino il cui esito finale si ha dopo la seconda metà degli anni '70, quando viene meno la spinta propulsiva e vitalistica delle avanguardie storiche strettamente correlate al concetto del Superuomo. La citazione esasperata e spesso sterile delle esperienze del passato, il cinismo dichiarato con senso di supponenza è per molti aspetti espressione di questo rimpianto. Tuttavia in questi anni d'esordio del nuovo millennio si intravede la possibilità di una “terza via” al di là di improbabili volontà di restaurazione di una classicità statica o di un totale annullamento dell'arte nel reale e nella comunicazione: un atteggiamento che, pur partecipando alle vicende del quotidiano, interviene su di esse per gettarvi verità, resistendo al conformismo ed alla massificazione dell'opera per restituire all'arte grandezza progettuale e dignità estetica. Un indizio di questo mutato atteggiamento è dato dalla capacità attuale di usare le tecnologie nella loro specificità di linguaggio. Il tutto parte dal ruolo assunto dalla fotografia che si è riversata massiccia nel panorama eclettico della contemporaneità privilegiando la funzione piuttosto che l'oggetto e diventando gradualmente una delle dimensioni narrative maggioritarie, trascinando con sé il video, suo successore e derivato tecnologico. L'atteggiamento si è manifestato nella duplice accezione di una partecipazione “fredda”, tendente a privilegiare una classificazione impersonale ed asettica dell'esistente e della banalità quotidiana, ed un'altra dimensione “calda” e psicologica, in cui gli artisti hanno

adoperato il mezzo come estensione del proprio io, per calarsi nel reale con atteggiamento di affettuosa partecipazione. Ma questo non è affatto in contraddizione con un uso “artistico” del mezzo, anzi semmai ne rafforza la vocazione di strumento atto a cogliere il reale nell’accezione di un abbraccio interiore, di un congiungimento con l’io dell’artista. Dopo la plurisecolare prevalenza del razionalismo introdotto dal Rinascimento e confermato dall’Illuminismo, dominato dal “logos”, le tecnologie immateriali ci hanno introdotti nella civiltà dell’immagine, in cui si assiste ad una ripresa di valori magici e rituali che collega-

no la nostra epoca ad un passato premoderno con la ricomparsa di antichi archetipi ed una nuova dimensione comunitaria in cui l’individuo vive attraverso lo sguardo e le leggi degli altri. Dall’epoca del disincanto si passa a quella del reincanto, anche se è evidente che stiamo vivendo una fase di ingresso e di assestamento caratterizzato da innumerevoli contraddizioni.

Ethos, Artifex & curator

di Gabriele Perretta

L’Intelligenza Artificiale è un insieme di tecnologie e processi in grado di elaborare grandi quantità di dati artistici, per restituire sintesi o previsioni complesse e razionali. In effetti, non esiste una sola definizione di AI. Il mondo della finzione si configura in una nuova realtà per il curatore AI, così osserviamo che la realtà artistica del database storico è concatenata a una serie di altre realtà, dando origine a un “nuovo prodotto”. In questa intricata ri-creazione, “l’opera aperta digitale” è capace di offrire un’opportunità di trasformazione e di rappresentazione di ogni singolo dato. Quindi, la finzione estetica consente al curatore di essere un soggetto artistico autonomo. Ma poiché la velocità della finzione costruisce un mondo tanto articolato da renderlo non del tutto decifrabile, perché i processi sottostanti sono simili (o almeno ambiscono ad esserlo) solo in alcuni casi, bisogna allora fornire un contesto significativo per affrontare l’incertezza e la complessità del percorso artistico, per non lasciare tutto nelle mani dell’abisso enigmatico introiettato da Marcel Duchamp. Il lavoro per l’artista si fa sempre più concettuale e relazionale: connettere idee diverse per creare concetti nuovi e insoliti, connettere tecnologie senza tecnicismi con culture tecnologiche senza determinismi. Ricordiamo che la creatività è caratterizzata dalla capacità di percepire il mondo in modi nuovi, di trovare schemi nascosti, di stabilire connessioni tra fenomeni apparentemente non correlati e di generare nuove soluzioni. Questa capacità tipicamente umana di “connettere” diventa fondamentale per dare significato e valore a ciò che impariamo, costruiamo ed attiviamo nell’ecosistema in cui operiamo. Poi, per tutto il resto, basta sempre un semplice algoritmo. *Machine learning* significa macchine che impara-

no, a cui potremmo aggiungere macchine che readymade-iano; una sorta di tautologia curatoriale della macchina che traduce l’anglicismo del “già fatto”, del pronto all’uso con il “pronto alla curatela”.

Questa operazione di conio del Medialismo, sperimentata nell’area delle Imprese Mediali (1.0 nel 1991), veniva concepita in un momento in cui Internet non era ancora una realtà di massa. Lo sviluppo del *machine learning* fa tesoro del passato per conoscere meglio il futuro (senza sfera di cristallo, ma con modelli predittivi da curare). Il *deep learning* è, a sua volta, un sottoinsieme del *machine learning*: significa letteralmente “apprendimento profondo”. Dunque, continuando il ragionamento semiologico, se il *deep learning* è usato dalla macchina come tavolozza dell’artista, la posizione del medesimo slitta ad occupare la figura del curatore. A differenza di più comuni processi di *machine learning*, basati sull’elaborazione dei dati per eseguire la realizzazione di un progetto o di una forma espositiva, il *deep learning* sviluppa modelli su più livelli: opere, mostre, orizzonti espositivi, etc., portandosi via l’*experience design* dell’artista e



Edoardo Di Mauro, fotografia di Chiara Agostinetti

del curatore, individuando, estraendo ed elaborando dati in autonomia, senza che sia l'artista o la natura a fornire la materia prima per funzionare. I carburanti dell'intelligenza artificiale usata in campo artistico sono dunque i database della cultura visuale, gli algoritmi rappresentano l'anima razionale, il pennello e il colore per poter comporre. L'artista-curatore mediale (il *ready for curatorship*), trovandosi a vivere in una società dalle mille sollecitazioni iconiche, rischia però di introdurre i messaggi in maniera confusa e perdere il discernimento tra la buona e la cattiva immagine e di compromettere la libertà spirituale all'inter-

no dell'ambiente artificiale. Per non banalizzare i processi in uso, l'*experience designer* deve essere supportato da una trama di testi mediali che producono forme di interpretazione e di integrazione e fanno circolare le informazioni, le ordinano, contribuendo alla creazione della cultura artistica del medium come pratica sociale sempre aperta.

Organismi cibernetici

"ibridi, mosaici, chimere"¹

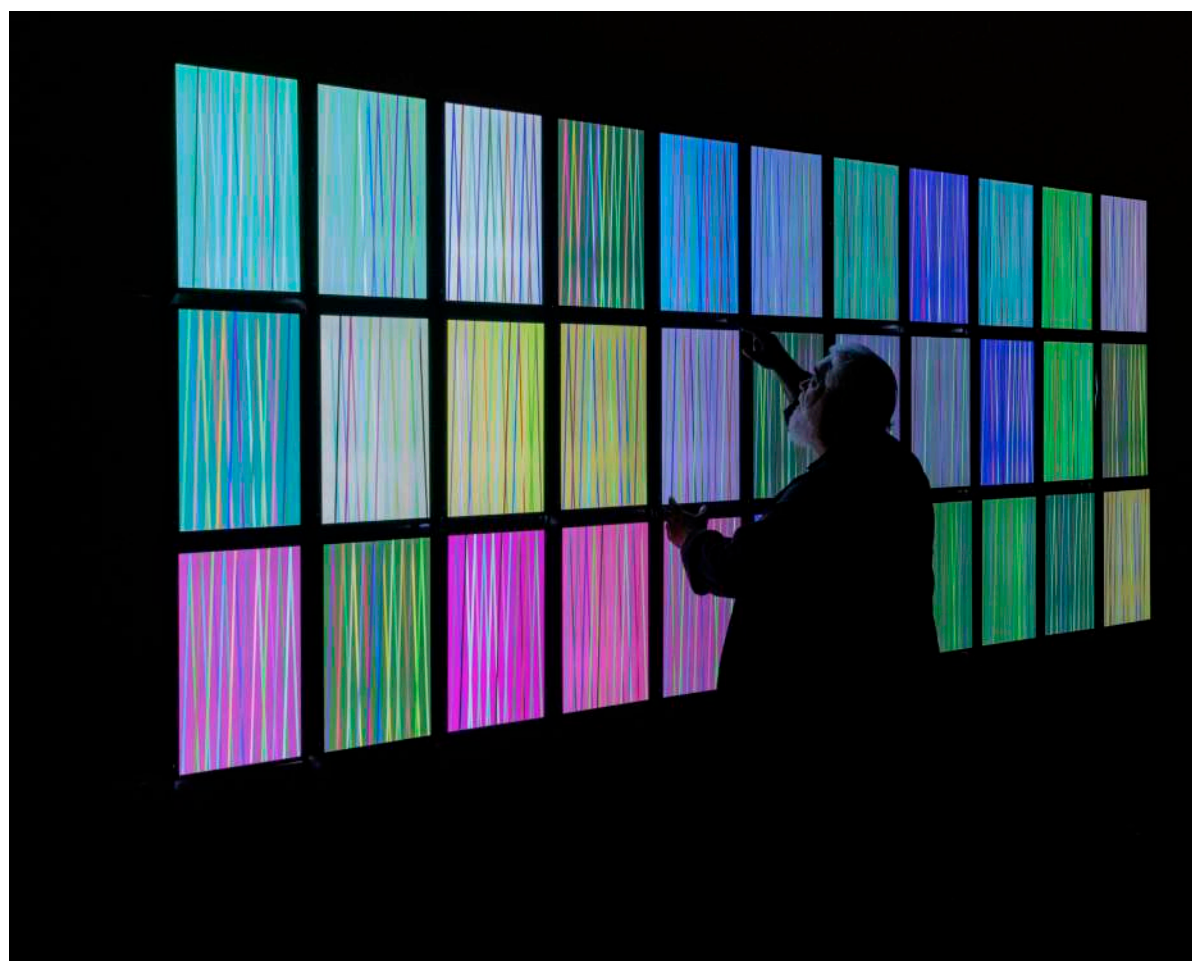
di Valentina Zucca

Il binomio oppositivo dei termini "naturale" e "artificiale" trova un suo superamento sintetico nella figura divisiva e insieme inclusiva del cyborg: immagine di un'umanità (o post-umanità) che unisce in sé quegli elementi tradizionalmente considerati come "naturali", come il corpo e le sue funzioni biologiche (da cui la desinenza inglese "-org" che sta per *organism*), ed elementi "artificiali" o tecnologici (nella radice "cyb-" di *cybernetic*). Questa figura è tuttavia lontana dal poter essere relegata esclusivamente all'ambito dell'immaginario fantascientifico, letterario e audiovisivo, e ha avuto particolare successo soprattutto nell'ultimo decennio del secolo scorso, divenendo emblema teoretico e concetto cardine del pensiero della filosofa, femminista ed ecologista americana Donna Haraway. Il cyborg, insieme luogo di costruzione di immaginari utopici e distopici, è infatti per l'autrice anche figura privilegiata dalla quale attingere per pensare un superamento emancipatorio dei tradizionali dualismi di natura/cultura, mente/corpo, soggetto/oggetto, sé/altro, naturale/artificiale, maschio/femmina, animali umani/animali non umani. Questi binomi per Haraway sono infatti sempre stati "funzionali alle logiche e alle pratiche del dominio sulle donne, la gente di colore, la natura, i lavoratori, gli animali"² e per questo la figura del cyborg, incarnando l'impossibilità di discernimento tra tecnico ed organico, macchina ed umano, lancia una sfida alle tendenze dualistiche proprie della tradizione filosofica occidentale.

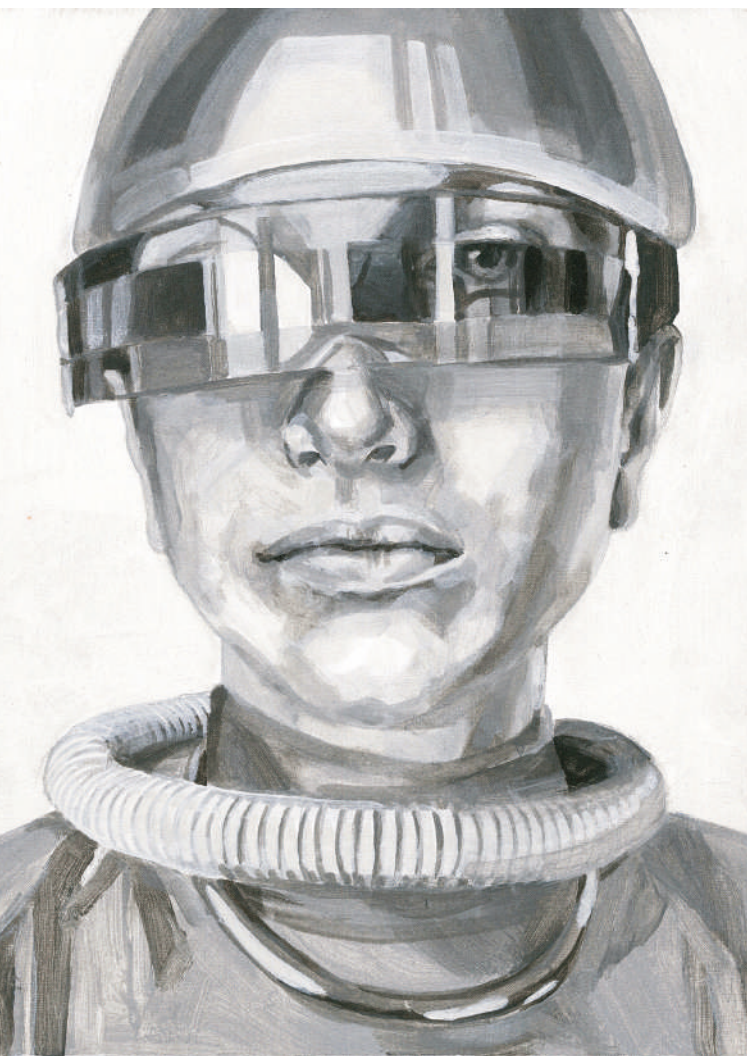
Per Haraway il cyborg non va pensato come una chance da accogliere in una logica di trasformazione futura del corpo umano, esso è invece già attuale e già si presenta a noi come possibilità di pensarci come esseri "ibridi, mosaici, chimere"³, creature mostruose e ironiche, e per questo dotate

di potenziale rivoluzionario. L'obiettivo non è un elogio acritico delle possibilità che la tecnologia ci offre ma, piuttosto, una presa di consapevolezza sugli effetti coercitivi che essa già produce, nell'ottica e nel proposito di un loro superamento. La figura del cyborg trova la sua forza proprio in quanto cortocircuita la possibilità di essere ricompreso in (e dunque anche di produrre) "teorie universali e totalizzanti"⁴, dualistiche e per questo anche e sempre viziate dalla tendenza ad abbracciare incondizionatamente o rifiutare completamente l'elemento tecnologico. L'unica via di uscita dalle logiche di dominio che spesso trovano nella tecnologia una preziosa alleata, non è dunque per la filosofa un rifiuto totale di esse ma è invece l'assunzione di una prospettiva sia epistemologicamente che politicamente eccentrica, capace di prendersi cura di ciò che si presenta come non conforme e non categorizzabile proprio partendo da ciò che, per sua "natura" si presenta come già artificialmente ibridato.

A distanza di quasi quarant'anni dalla pubblicazione del saggio *A Cyborg Manifesto* facciamo esperienza di una sempre maggior permeabilità tra spazi quotidiani e tecnologie, e il rapporto



Davide Maria Coltro, Installazione Synopticos, 33 Quadri Mediali tipo PL-SYSTEM21 con flusso delle serie Andreas, Museo MAGA, Gallarate, fotografia di Mario Coti Zelati, 2024



Laura Avondoglio, *Hybrid*,
acrilico su tela, 2024

simbiotico tra essere umano e macchina sembra aver perso in parte le sue potenzialità ironiche ed emancipatorie. Oggi questo rapporto, inverandosi come relazione sì fluida, ma anche inconsapevole ed irriflessa, ci porta dunque alla necessità

di dedicarvi rinnovate attenzioni e la figura del cyborg si presenta a noi nuovamente foriera di trasformate suggestioni.

Arte dell'artificiale

di Pier Luigi Capucci

“Forse è giunto il momento di ripensare in maniera più ampia, non limitatamente antropocentrica, il concetto di artificiale, così spesso tirato in ballo e considerato negativamente (e oggi più che mai con le ultime tecnologie). L'artificiale viene generalmente definito come quell'insieme di tecniche, teorie e artefatti realizzati dall'uomo nell'interazione col proprio ambiente”¹.

Questa frase costituiva una parte del mio intervento, intitolato *Arte e tecnoscienze. Riflessioni teoriche e tematiche*, al Seminario Internazionale *Tecnoscienze, Intuizione Artistica e Ambiente Artificiale*, promosso dalla Città di Torino in collaborazione con Ars Technica e Extramuseum nell'Ottobre 1993. Uno dei primi eventi in Italia di confronto tra cultura umanistica e cultura scientifica, che aveva tra i mentori Piero Gilardi, Franco Torriani e Claude Faure, e tra i partecipanti il grande fisico Tullio Regge. Il mio intervento proseguiva rilevando che se per “artificiale” si intende un costruito, di qualsivoglia natura, *realizzato in un certo modo per un determinato scopo*, allora l'artificiale è prerogativa di ogni specie vivente: l'uccello che costruisce il nido, la termite che edifica il termitaio, il ragno che fabbrica la ragnatela, la marmotta che costruisce la tana... generano costrutti utilizzando risorse dell'ambiente in cui vivono. L'artificiale è la traccia, il segno, il risultato dell'interazione di ogni essere vivente con il mondo che lo circonda. Dunque, “naturale” e “artificiale” non vanno considerati come contrapposti e irriducibili, non sono opposizioni ma complementarietà: l'artificiale si fonda sulla trasformazione del naturale e il naturale fonda anche sull'artificiale la propria capacità operativa, il successo della propria effettualità. L'artificiale è una modalità di evoluzione del naturale vivente e insieme una testimonianza – una *memoria* – della vitalità di tale evoluzione. Segnala l'assunzione e l'inquadramento dell'esistente fenomenico da parte del

vivente all'interno delle griglie della propria matrice biologica e della propria esperienza culturale. L'artificiale e i meccanismi della sua attuazione, nella loro enorme varietà, pervadono tutto il vivente. In questa prospettiva concetti come quelli di “vita”, “intelligenza”, “creatività” si arricchiscono di nuove dimensioni. La “creatività” non è solo una peculiarità umana ma possiede una fondazione generale, biologica. L'“intelligenza” simbolica, tipica degli umani, è solo una possibile forma di intelligenza. Dunque, l'“artificiale” è quel naturale peculiare della nostra specie che viene prodotto dall'interazione con l'ambiente e la sua assunzione come peculiarità antropica è solo una convenzione. Tuttavia, grazie alle scienze e alle tecnologie, l'artificiale umano presenta delle caratteristiche peculiari. Per *quantità*, perché l'impatto sull'ambiente è così esteso che mette a repentaglio persino la sopravvivenza della nostra specie oltre a quella di numerose altre. Per *qualità*, perché può generare esiti paragonabili a calamità naturali e modificare profondamente e rapidamente i complessi equilibri – climatici, atmosferici, biologici... – del Pianeta. Per *varietà*, perché le conoscenze e le possibilità di impatto sono così varie, diversificate e approfondite che possono agire su uno spettro molto ampio di situazioni, con

Note

1. D. J. Haraway (1985), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, a cura di L. Borghi, Feltrinelli, 1995, p. 79.
2. Ivi, p. 78.
3. Ivi, p. 79.
4. Ivi, p. 84.



Pier Luigi Capucci, *What is Life?*, immagine generata con Stable Diffusion, 2023

un impatto rilevante in molti settori aggravato dal fatto che l’ambiente naturale è un *continuum* profondamente interconnesso. L’evoluzione culturale ha reso la specie umana un membro anomalo del Pianeta, l’ultimo ramo rimasto del genere *Homo*, conquistatore di ogni ambiente, sfruttatore di un’unica immensa nicchia ecologica di cui sta dissipando, intensivamente, le risorse. Oggi è possibile operare sulle basi della vita, sulla sua simulazione, manipolazione o ricreazione, lasciando intravedere orizzonti oltre l’antropico, un’evoluzione della cultura umana al di là delle sue stesse fondamenta biologiche. L’umanità pervade della vita i suoi artefatti, la dimensione naturale va ben oltre la visione oleografica in cui spesso viene confinata, diviene l’orizzonte degli eventi dell’esistente.

“Con tutte le tecnologie la nostra cultura non fa che interpretare, produrre, riprodurre e trasmettere la Natura. Noi siamo natura e non possiamo che generare natura, anche gli oggetti e gli artefatti a cui conferiamo “intelligenza”, “vita”,

lo sono. L’esistente genera l’esistente, e questo esistente è sempre natura. Non c’è che natura. A questa natura noi apparteniamo e insieme sfuggiamo, essa ci rispecchia e nel contempo si sottrae. Siamo parte di un’avventura a cui è impossibile rubare il nostro destino o non partecipare. [...] Se la nostra cultura non può più sostenere la convinzione della sua estraneità e superiorità, può guardarsi intorno con uno sguardo più lungo ”².

La reale “bellezza” della natura e del vivente non risiede nella loro apparenza contemplativa, o nella loro sostanza materiale, ma nella loro operatività. L’arte diviene uno strumento essenziale per interpretare il mondo, per affrontare le complesse dinamiche dell’ambiente, l’emergenza climatica, il rapporto col vivente, l’ipertrofia dell’artificiale umano... L’arte come una sorta di *filosofia della contemporaneità*, capace di aprire orizzonti complessi e transdisciplinari, attenta alla dimensione etica delle scienze e delle tecnologie, alle trasformazioni sociali. Non quell’arte che parla solo di sé, o quella che piange il presente e guarda solo al passato, ma quella che genera delle visioni del mondo, che attiva il futuro. Che guarda al di là dell’umanesimo.

Lo stupore nel mondo e la bellezza dell’errore

di Gerardo De Pasquale

Non certamente il riferimento è allo stesso *stupor mundi et immutator mirabilis* (stupore del mondo e suo meraviglioso modificatore) forse la più mirabile delle vite; quella di Federico II. Ma certamente di simile portata lo stupore con cui AI (l’Intelligenza Artificiale) scuote il mondo. La riflessiva distopia potrebbe sembrare un paradosso cui, capovero, attribuisco un valore irraggiungibile: la bellezza dell’errore.

Perseverando in locuzioni latine, non è certamente neanche l’*errare humanum est, perseverare autem diabolicum*, attribuita ad Agostino d’Ippona, ma propriamente una umana bellezza intrinseca nell’errore, in quella ineffabile fragilità unicamente, personale, intima, umana; dove l’entropia del caos non deve risolversi ma “cadere” nel corpo, ben oltre una mimesi, come nella concezione platonica sull’anima contemplando la perfezione delle idee nell’iperuranio.

Massimo Donà nel suo *Filosofia dell’errore: le forme dell’inciampo*¹ definisce che l’errore da Platone ad Agostino, da Cartesio a Heidegger fonda concetti fondamentali come: “opinione”, “colpa”, “dolore” e “felicità”, mostrandoci l’errore non come negativo ma un impulso decisivo dell’intelletto e della vita. Non a caso, anche la recente definizione che Achille Bonito Oliva ha dato all’arte: un inciampo. Quella di un accadimento accidentale e fenomenico che produce espressione, è una definizione indiscutibilmente interessante, ma a questa accosto, non solo metaforicamente e di pari valore, quella del dolore in una concezione certamente greca e non esclusivamente dello stato psicofisico, come ci insegna già Eschilo, padre della tragedia greca; che dal dolore si congiunge pena e conoscenza. Nel suo *Agamennone*², infatti, parla di *pathei mathos*, di apprendimento dal dolore come nella celebre: “Zeus ha posto questo come legge pos-

sente: solo chi soffre impara.”. E sull’esperienza del dolore, di tutti i dolori, che le facoltà empatiche si amplificano e dipanano ai nostri saperi.

Si è così enunciato anche un sembrante paradosso, dal greco antico *παρά παρά* (contro) e *δόξα, dóxa* (opinione), che fu usato già dagli stoici, per designare quelle tesi, specialmente etiche, che apparivano contrastanti con l’esperienza, come, appunto, che il dolore non fosse un male. Tutto ciò che nel paradosso, in senso logico-linguistico, sembra contraddirsi, si risolve in un sofisma, termine che alle origini significò ogni manifestazione concreta della *σοφία sofia*, cioè della sapienza dell’uomo. Potremmo, allora, attribuirgli un valore catalizzante della riflessione, mettendo in luce sia la nostra vulnerabilità nel discernimento sia i limiti dei nostri strumenti intellettuali per il ragionamento. Ma è proprio questo il senso più interessante del paradosso che risiede, appunto, in valutazioni ed interpretazioni di valore soggettivo. Quella dimensione forse declinabile ma non certamente imitabile, in quanto unica. Lo stupore derivante dai paradossi e la bellezza intrinseca dell’errore ci invitano a esplorare interessanti intersezioni tra intelligenza artificiale e naturale. Sostenendo l’errore come parte integrante del

Note

1. P. L. Capucci, *Arte e tecnoscienze. Riflessioni teoriche e tematiche in ArsLab. I sensi del virtuale*, a cura di B. Piras, Fabbri Editori, 1995, pp. 94–102.
2. P. L. Capucci, *Tecnologie del vivente, in Futuri immaginari*, M. Morcellini, M. Sorice, Logica University Press, 1998, p. 40.

processo di apprendimento e abbracciando i paradossi come stimolo per la riflessione, possiamo certamente sperare di superare sfide di comprensione e innovazione. Ma bisognerà accettare processi di mimesi ed imitazione, concetti anch’essi profondamente radicati nella filosofia. Aristotele, discute della mimesi nell’*Arte Poetica*, considerando l’arte come una forma di mimesi che imita la natura. L’imitazione, d’altra parte, è il processo attraverso il quale si cerca di replicare o emulare un modello esistente.

L’imitazione è stata spesso considerata una forma di apprendimento, attraverso la quale gli individui cercano di assimilare i comportamenti, le idee o le qualità degli altri. Platone, discute dell’importanza dell’imitazione nella formazione dei cittadini ideali in *La Repubblica*³, ravvisandone comunque delle riserve riguardo alla sua influenza negativa.

Quando parliamo dell’inimitabile, invece, ci addentriamo in territorio valoriale e complesso per unicità dell’esperienza soggettiva. E questo è d’immanente valore naturale. Il mio *pàthos*, le mie dense emozioni, la mia commozione estetica legata ai miei preziosi errori, alla mia peculiare sensibile fragilità sono proporzionalmente distanti alla servile ed instancabile intelligenza artificiale, imperterrita ad assolvere ogni mia domanda, alla sua stupida [*sic*] incapacità di sbagliare se non esclusivamente per mancata informazione.

Il problema, allora, non è quanto l’intelligenza artificiale riesca a riprodurre modelli imitativi ma proprio l’inverso, e questo sì di dimensione etica. Già non si contano i media perpetuamente propinati di fattura spaventevolmente disumana; che



Gerardo De Pasquale, *Fiori di campo*, ingrandimento tramite AI, 2009

possiamo definire come inutili “materiali eterogenei, infiocchettati”, prendendo a prestito la definizione di Carmelo Bene in *Quattro momenti su tutto il nulla*, che assurdamente imitano la sterile perfezione artificiale. Questo è il nuovo *horror vacui* nella aristotelica definizione sulla natura che aborre dal vuoto.

Tempo, il nostro, di bulimia d’immagini su cui non poseremo mai il nostro sguardo. Quella semplice ed ineffabile facoltà di struggersi dei nostri progenitori su custoditi scatti fotografici anche errati, sfocati, inintelligibili, ma capaci di ricostruirne, su questi, ogni così definita emozione può, da sola, rappresentare un esempio d’incommensurabile valore naturale. Un errore bellissimo.

Natural Born Cyborgs

Salla macchina di Turing a Chat GPT

di Elisabetta Gola

Tutto questo può finire? È la domanda che spesso mi viene rivolta dalle persone che sanno che mi occupo di intelligenza artificiale da quando c’era molto poco di intelligente e molto di artificiale. Gli anni Novanta, ossia un’epoca in cui l’IA non era mainstream come oggi e le persone che lavoravano a sistemi linguistici, sistemi esperti, simulazioni, non sapevano nemmeno bene come definirsi: computer scientist? Linguisti computazionali? Artificialisti? Ancora negli anni 2000 (solo 20 anni fa) le risorse digitali disponibili erano relativamente poche, i social non esistevano, Internet era lento, gli smartphone poco smart. Ma c’erano moltissime start-up, progetti di ricerca, riflessioni in circolo che avrebbero portato all’accelerazione verso il mondo che conosciamo oggi e di fronte a cui proviamo insieme gratitudine e paura. Oltre che un certo senso di impotenza, perché “no, tutto questo non può essere fermato”. Il panorama dell’uso delle tecnologie della comunicazione (e del pensiero) continuerà a cambiare, ma immaginare uno stop significa immaginare anche un evento catastrofico. Sono infatti tecnologie che si sono ibridate con tutti gli aspetti della nostra vita individuale e sociale: gli smartphone sono diventati estensioni della nostra mente, gli algoritmi inseriti nelle piattaforme social ci profilano e ci propongono avvisi personalizzati che vengono autonomamente corretti in base alle nostre risposte (Cfr. A. Clark, *What Generative AI Reveals About the Human Mind*, 5 gennaio 2024, <https://time.com/6552233/generative-ai-reveals-human-mind/>); i robot sostituiscono sempre più spesso gli umani (in fabbrica, in sala chirurgica, nei bot personalizzati, per fare solo qualche esempio). L’IA sin dalla sua nascita (anni ’50 -’60), ci ha insegnato quali sono le caratteristiche spe-

cie-specifiche degli esseri umani e quali quelle surrogabili da una buona automazione: quello che apparve subito chiaro, sin dalle prime realizzazioni della “macchina di Turing”, l’antenato teorico dei moderni computer, è che era molto più “semplice” imitare e realizzare ragionamenti di natura matematica (difficili invece per gli esseri umani), che il ragionamento di senso comune e le emozioni (di cui invece la specie umana è naturalmente dotata). Era relativamente semplice creare una sintassi di linguaggi formali o naturali, molto più complesso (e spesso fallimentare) aggiungere il livello della semantica referenziale e soprattutto della pragmatica. Un calcolatore ben programmato riconosce come corretta una frase come il famoso esempio chomskiano “Idee verdi dormono furiosamente”, senza rigettarla in quanto priva di senso. Un sistema generativo ben addestrato però, come Chat GPT, oggi la comprende come un essere umano: la frase “Idee verdi incolori dormono furiosamente” è considerata senza senso semantico perché combina parole e concetti in modo apparentemente incoerente.

Segue una spiegazione tecnica corretta e dettagliata che, se ve-

Note

1. M. Donà, *Filosofia dell’errore: le forme dell’inciampo*, Bompiani, 2012.
2. Eschilo (458 a.C.), *Agamennone*, Ist. Editoriali e Poligrafici, 1996.
3. Platone (380-370 a.C.), *La Repubblica*, a cura di G. Reale, R. Radice, Bompiani, 2009.

nisse data da un qualunque studente o studentessa di un corso di linguistica di base, porterebbe senz'altro a un buon voto. Ossia, Chat GPT 3 supererebbe quello che è stato chiamato Test di Turing, confondendosi totalmente con risposte che potrebbero essere date da esseri umani. Vediamo sempre più vicino uno scenario in cui naturale e artificiale sono sempre più interlacciati. Tutto questo ci porta a una verità che sappiamo da molto più tempo rispetto all'apparizione sulla Terra dell'IA: siamo l'unica specie vivente in grado di portare l'evoluzione oltre i limiti della specie stessa, ibridandoci con la tecnologia, da cui è poi difficile separarci. Siamo *Natural Born Cy-*

borgs, secondo la felice definizione del filosofo Andy Clark, ed è possibile che in futuro ci saranno *Artificial Created Humans* (robot o esseri nati da procreazioni assistite), diretti discendenti dei Sapiens Sapiens, con cui auspichiamo una pacifica convivenza e l'aggiunta di un "Sapiens" in più. L'alternativa sarebbe un conflitto da cui gli umani uscirebbero quasi certamente sconfitti.

Che cosa vuol dire "tecnologico per natura"?

Un (brevissimo) viaggio al confine tra naturale e artificiale

di Giulia Piredda



Elisabetta Gola, Giulia Piredda, immagine generata da AI, 2024

Sitografia

1. A. Clark, *What Generative AI Reveals About the Human Mind*, in *Time*, 5 gennaio 2024, <https://time.com/6552233/generative-ai-reveals-human-mind/>.

Che cosa è naturale e che cosa è artificiale? Intorno a queste domande si muove molta filosofia della tecnologia ma anche filosofia della mente, visto l'intimo legame tra mente e tecnologia (Clowes et al. 2021; Fasoli, Piredda 2022). Per quanto a livello intuitivo sembri semplice definire cosa è naturale e cosa è frutto di artificio, la distinzione tra i due domini non è così scontata e in questo contributo vorrei provare a mostrarlo offrendo qualche riflessione sul confine tra naturale e artificiale, biologia e tecnologia. Nella filosofia della mente e della tecnologia si è diffusa negli ultimi decenni l'espressione secondo cui l'essere umano sarebbe un "cyborg naturale" o tecnologico per natura (Clark 2003). L'espressione è interessante perché mette insieme per l'appunto natura e tecnologia, naturale e artificiale, inteso come il prodotto della tecnologia. Cosa vuol dire esattamente questa espressione, al di là del fatto che "suona bene" e che ci sembra cogliere qualcosa di centrale della nostra natura? È davvero possibile scindere il contributo della natura e quello della tecnologia o dovremmo rinunciare a fare questa distinzione nel nostro mondo ormai "contaminato" di tecnologia? Dunque potremmo dire che l'essere umano è "artificiale per natura"? In un certo senso sì. Vediamo perché.

Guardando un bel panorama di campagna, delle sinuose colline toscane, potremmo sentirci "immersi nella natura", perdendo il nostro sguardo nelle varie sfumature di verde e marrone che

offre la visione di un bosco. A uno sguardo più attento, però, ci accorgiamo che il bosco che stiamo guardando non è che un quadrato ben delimitato, accanto al quale vediamo altri quadrati coltivati a vite, tipici per i loro filari regolari che dall'alto sembrano le righe dei quaderni. Ancora avanti, e vediamo un campo di granoturco, con le pannocchie pronte per essere raccolte, poi ancora e scorgiamo una coltivazione di carciofi, di colza, di girasoli. Insomma, nel mondo di oggi è davvero difficile trovare un pezzo di terra che non sia stato "colonizzato" dall'azione umana. Da una attività che tendiamo ancora ad attribuire al mondo "naturale", ma che in verità rappresenta una delle azioni tecniche umane per eccellenza: l'agricoltura. L'agricoltura è forse il primo passo di espansione dell'azione umana sulla Terra, di sfruttamento delle risorse attraverso l'uso di attrezzi (tecnologici, artificiali) e di "ingegnerizzazione" dell'ambiente esterno per i propri scopi. Non dico questo naturalmente

con l'intento di “demonizzare” il sistema agricolo: ci mancherebbe. Dico però che l'aura di naturalità che è tipicamente associata a questa attività è piuttosto fuori strada e che quello che alcuni cittadini romantici potrebbero interpretare come un “ritorno alla natura” si rivela poi piuttosto per quello che è: un ricorso alla tecnica per poter tirare fuori da terreni talvolta incolti qualcosa da mettere sotto ai denti. L'allevamento – come tristemente sappiamo – non è da meno, e gli animali allevati vengono spesso trattati più come oggetti che come parte del patrimonio naturale. Un caso a parte è rappresentato dagli animali domestici, considerati animali da compagnia e appositamente selezionati e progettati per questo scopo. Da un lato sarebbe certamente intuitivo considerare gli animali non umani, e anche l'essere umano, come oggetti naturali, prodotti dalla biologia. A ben guardare, però, la manipolazione umana interviene anche lì: una persona operata a cui viene messa una protesi ortopedica è ancora solo un oggetto naturale? Gli animali domestici, sottoposti alla selezione artificiale alla ricerca di caratteristiche funzionali alla coabitazione con gli esseri umani nei loro ambienti, sono ancora soltanto oggetti naturali? In generale si contrappone il mondo degli artefatti, prodotti dell'azione umana (o dovremmo dire del lavoro?), a quello degli oggetti naturali. Ma se gli oggetti naturali sono manipolati ed è difficile considerarli prodotti “incontaminati” della natura, ha senso accogliere la proposta di far cadere lo steccato tra natura e cultura e parlare piuttosto di “artefatti biologici”, organismi biologici frutto

di una progettazione umana, per gli animali domestici e probabilmente anche per noi esseri umani (Sperber 2007). Ma se l'essere umano è tecnologico per natura, che statuto hanno gli altri animali? Anche gli animali non umani adattano e personalizzano l'ambiente in modi che convengono alla conduzione della loro vita, creando nicchie ecologiche che corrispondono ai loro bisogni. Talvolta facendo ciò costruiscono o producono oggetti che definiremmo tecnologici: le dighe, i nidi, le ragnatele sono oggetti che testimoniano una complessità e senz'altro sono prodotti “per natura”, senza bisogno di studi o istruzioni, al contrario, per esempio delle nostre opere architettoniche come palazzi, ponti o industrie. Dunque anche gli animali non umani sono “tecnologici per natura”? Forse lo sono in un senso ancora più letterale dell'espressione, mentre nel nostro essere “tecnologici per natura” c'è anche tanta tecnologia intesa come applicazione della scienza, della conoscenza, alla realtà: tanta tecnica e tanto lavoro, intellettuale e manuale.

Bibliografia

A. Clark , *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, 2003.
R.W. Clowes, K. Gärtner, I. Hipólito, *The Mind-Technology Problem. Investigating Minds, Selves and 21st Century Artefacts*, Springer-Verlag, 2021.
M. Fasoli, G. Piredda, *Filosofia, tecnologia e scienze della mente*, Il Mulino, 2022.
D. Sperber, *Seedless grapes: Nature and culture*, in E.E. Margolis e S.E. Laurence, *Creations of the Mind: Theories of Artifacts and their Representation*, Clarendon Press, pp. 124-137, 2007.

Realtà virtuale e Virtualità reale

di Emiliano Ilardi

Your own personal Jesus
Someone to hear your prayers
Someone who cares [...]

Depeche Mode, *Personal Jesus*

“Dio disse: «Sia la luce!». E la luce fu”.
“In principio era il Verbo”. “E il verbo si fece carne e venne ad abitare in mezzo a noi”
Questi versi su cui, in modalità differenti, si basano i tre grandi monoteismi, non sono altro, in fondo, che la sublimazione religiosa di uno dei più profondi sogni dell'umanità: che il linguaggio non sia solo uno strumento di comunicazione o concettualizzazione ma anche di trasformazione o addirittura creazione. La Bibbia e i Vangeli ci mettono subito in guardia: la facoltà di creare mondi direttamente dal linguaggio è prerogativa divina. L'uomo e Dio possono pure parlare la stessa lingua ma solo Dio può trasformarla in strumento creatore. L'uomo può solo partecipare alla creazione, al limite può influire su di essa comunicando con Dio, attraverso le preghiere che non sempre però vengono ascoltate. Ma è difficile resistere alla tentazione di mettere in collegamento diretto coscienza (desiderante), linguaggio e materia. Se proprio non ci si riesce con il linguaggio naturale magari si può provare con qualche codice artificiale: la magia, la stregoneria... ma anche la matematica, la fisica teorica e la stessa filosofia. Da Platone agli idealisti tedeschi è tutto un tentativo di dedurre il reale dal *logos*, dal Verbo, per poterlo dominare. Il soggetto moderno

faustiano proclama... e il mondo non può che diventare malleabile alle sue parole. Marx passerà praticamente tutta la sua vita a prendere ferocemente in giro ogni forma di idealismo: “Non è che se proclamate la giustizia, l'uguaglianza, la rivoluzione, l'Uomo Nuovo, essi magicamente si realizzano. Se non ci sono le condizioni storico-materiali, se non scendete in piazza armati... il linguaggio stesso è figlio dell'evoluzione storica e non è altro che ideologia o falsa coscienza”. Niente da fare: il Mefistofele che ci sussurra all'orecchio la possibilità di produrre il reale dalle parole non ci abbandona mai. E se le preghiere, le formule magiche, le equazioni matematiche, la dialettica filosofica o gli attuali estremismi del politicamente corretto non ci riescono, si può provare con la tecnologia. Soprattutto se la tecnologia, a partire dalla seconda metà del '900, comincia

a basarsi proprio su codici linguistici, i codici alfanumerici dell'informatica. Già nel 1996 Mark Dery intuiva quanto di escatologico e millenarista c'era nella cybercultura di quel periodo essenzialmente basata sulla fiducia che algoritmi e stringhe di codice alfanumerico o "i comandi che si digitano sulla tastiera di un computer [siano] *una specie di linguaggio che più che comunicare* [faccia] *accadere le cose*, in modo diretto e ineluttabile", reifichino immediatamente qualsiasi contenuto dell'immaginazione. Nello stesso anno Manuel Castells la definiva "Virtualità reale" e non più "Realtà virtuale". Virtualizzare il reale è quell'azione che, da esseri umani perennemente infelici e frustrati quali siamo, facciamo fin dalle origini: cercare di tradurre il mondo in specifici codici linguistici (poesia, romanzi) o visivi (pittura, cinema) per poterlo, una volta virtualizzato, renderlo totalmente malleabile nelle nostre mani. Il digitale permetterebbe invece di "realizzare il virtuale" riuscendo a "materializzare" ed esteriorizzare qualsiasi elemento astratto in bit e addirittura a creare interi mondi abitabili e interagibili nel Cyberspazio (i videogame su tutti). Ma negli anni '90, questa era ancora una prerogativa di pochi sciamani informatici, iniziati ai codici alfanumerici e alle loro logiche. Negli ultimi 15 anni con l'avvento di dispositivi touch e soprattutto di piattaforme *user friendly* (i social media ad esempio) la virtualità reale inizia ad essere a disposizione delle masse:

che possono creare a piacimento spazi e identità in rete. Con l'AI il cerchio è sul punto di chiudersi: finalmente è il linguaggio naturale che direttamente diventa creatore. "MIDJOURNEY crea un'immagine con l'Uomo Ragno che combatte accanto a Cleopatra contro gli eserciti romani di Augusto". E l'immagine è. "CHATGPT fammi la cortesia: aiutami a scrivere un articolo da pubblicare su una rivista di Fascia A, che devo raggiungere quelle stupide mediane previste dall'ASN". E l'articolo è. Finalmente abbiamo tutti il nostro "Personal Jesus", per riprendere il titolo di una canzone dei Depeche Mode, che ascolta e realizza immediatamente le nostre preghiere; o il nostro "Personal Mephistopheles" se uno si è svegliato apocalittico. Rimane però, fastidiosa, la sensazione che, se Marx fosse ancora vivo, probabilmente continuerebbe a prenderci in giro!

L'Intelligenza Artificiale va alla guerra

di Andrea Balzola

Avete fatto voi questo orrore, Maestro?
No, è opera vostra.

Dialogo tra l'ambasciatore nazista Abetz e Picasso davanti al quadro *Guernica*, 1937

Nel 2023 il Castello di Rivoli ha dedicato una grande mostra al tema "Arte e Guerra", con più di 140 opere di artisti internazionali che hanno interpretato gli orrori della guerra, da Goya fino ai contemporanei. Non compariva però ancora in questo tragico affresco l'Intelligenza Artificiale (IA), con i suoi software di applicazione bellica e le nuove armate di droni e robot combattenti, ultimo approdo di una Cyberwar in atto da tempo. Come è accaduto per tutte le grandi innovazioni tecnologiche, la creazione e la diffusione dell'IA è stata salutata e celebrata (di questi tempi con particolare enfasi) come una svolta della civiltà umana, l'apertura di una nuova stagione di progresso, economico, produttivo, sociale e culturale. Il problema però è sempre lo stesso: quale uso l'essere umano sarà capace o sceglierà di farne? Sappiamo che le origini del web si trovano in ambito militare, con lo scopo di creare una connessione e una rete tra i centri di studi strategici (Arpanet), poi l'idea si è sviluppata in un più ampio ambito universitario e infine è diventata un patrimonio pubblico condiviso a livello di massa (Internet). All'origine del web si intrecciavano già due prospettive e due concezioni diverse, si potrebbe anche dire opposte: da una parte, gli scopi militari, commerciali, di propaganda e di controllo politico; dall'altra parte, l'idea di matrice illuminista che vedeva nel web la possibilità di

realizzare una nuova enciclopedia universale del sapere umano accessibile a tutti, una libera circolazione delle idee e un fecondo scambio fra culture e tradizioni diverse. Questa dicotomia si riproduce immancabilmente oggi, tra un interesse per l'IA finalizzato al controllo, al dominio e alla distruzione, e viceversa un interesse per la costruzione, per la ricerca e per il beneficio collettivo. Nella società contemporanea, dove il piatto della bilancia pende sempre dalla parte degli interessi economici, la produzione, la vendita e l'impiego delle armi ha sempre una priorità assoluta da parte degli Stati, in nome di una difesa/offesa che alza sempre più i suoi standard tecnologici e gli investimenti finanziari (a scapito di servizi essenziali come sanità, educazione, tutela ambientale, solidarietà e cultura). Le superpotenze militari mondiali spingono l'acceleratore sull'onda di una mai superata "guerra fredda" che ora si sta pericolosamente



Elisabetta Ajani, *Progetto per l'Expo di Osaka*, immagine generata con AI

te riscaldando: se da una parte il dipartimento della Difesa degli Stati Uniti investe crescenti risorse (9 miliardi di dollari e 686 progetti) nell'IA e coinvolge tutte le sue grandi aziende tecnologiche (da Google a SpaceX di Musk) per mantenere il vantaggio militare sulla terra e nello spazio in un'incessante concorrenza strategica con la Cina e con la Russia, la Cina da parte sua, già leader globale nelle telecomunicazioni 5G e in molti settori tecnologici avanzati, è al secondo posto per investimenti nel settore IA. Non mira soltanto al dominio commerciale globale ma vuole modernizzarsi sul piano militare per pareggiare gli USA, e considera l'IA l'elemento chiave di questo progetto (cfr. *Internazionale*, 22/28.03.2024 e <https://www.agendadigitale.eu/infrastrutture/ia-cosi-pechino-punta-al-primato-in-tutti-i-campi-i-rischi-per-loccidente/>)

Questi scenari non fanno parte di un ipotetico futuro, ma appartengono già al nostro presente. I devastanti conflitti in atto tra Russia e Ucraina, e tra Israele e Palestina (con il rischio di estensione a tutte le aree circostanti) sono già uno dei primi campi di applicazione bellica dell'IA. Come ha riferito la rivista Wired, nel febbraio del 2023 il governo olandese ha organizzato a L'Aia, il Reaim Summit, primo vertice internazionale sull'uso militare responsabile dell'IA, a cui hanno partecipato delegati di 50 Paesi, fra cui Stati Uniti e Cina (la Russia non è stata invitata). Presenti anche importanti aziende private come la statunitense Palantir, specializzata nelle nuove tecnologie e nell'analisi di *big data*, attivamente coinvolta nel conflitto in Ucraina. La Palantir ha utilizzato l'IA per analizzare i movimenti satellitari e i *feed* dei social media allo scopo di visualizzare le posizioni dei russi e indirizzare con precisione e rapidità gli attacchi dell'esercito ucraino. L'azienda tecnologica ucraina Primer si occupa invece della trascrizione e traduzione vocale automatiche per ricavare rapidamente informazioni strategiche dalle comunicazioni intercettate del nemico. L'esercito russo, da parte sua, in ritardo tecnologico sull'avversario, si sta attrezzando per colmare le sue lacune. L'uso dell'IA e di funzioni autonome e automatiche di elaborazione dei dati a scopo bellico pone dei seri e controversi interrogativi sulla loro controllabilità, da più parti infatti, anche tra i vertici militari, è stato segnalato il rischio dell'*overreliance*, ("fiducia cieca") nell'IA, gli umani avrebbero infatti troppa fiducia nelle indicazioni raccomandate dall'IA. Di fatto,

nonostante la volontà dichiarata, da parte dell'ONU e dell'Unione Europea, di elaborare una regolamentazione per l'uso militare dell'IA, le nazioni leader della ricerca sull'IA Usa, Cina, Israele, Corea del Sud, si sono per ora rifiutate di fissare limiti giuridicamente vincolanti per l'uso di tali sistemi. I sistemi militari di IA dovrebbero garantire un modello equilibrato, definito *Human in the loop*, di gestione umana dei processi automatizzati, ma la storia recente dei conflitti ci ha già insegnato quali devastanti "effetti collaterali" abbia provocato l'uso delle cosiddette "bombe intelligenti". Inoltre, anche la programmazione dell'IA decisa dagli esseri umani non è affatto di per sé una garanzia per evitare le pratiche più micidiali e pericolose, come dimostra l'uso dell'IA nell'attuale conflitto tra israeliani e palestinesi. L'esercito israeliano nell'attacco a Gaza, in risposta all'aggressione terroristica di Hamas, ha impiegato il sistema *Habsora* ("Vangelo"), basato sull'IA per generare obiettivi quasi automaticamente e ad alta velocità. Il giornalista Yuval Abram in due inchieste pubblicate sulle testate indipendenti israeliane *+972* e *Local Call*, ha rivelato che l'azione militare contro gli obiettivi suggeriti dall'Intelligence è guidata da programmi di IA (già attivi da tempo con funzioni di sorveglianza e identificazione di agenti ostili). Dalla prima inchiesta emerge chiaramente come l'uccisione "collaterale" dei civili sia prevista con esattezza, secondo una logica che era già stata avviata nella seconda guerra mondiale e culminata con le bombe atomiche sganciate sulle città giapponesi di Hiroshima e Nagasaki (trad.it. dell'articolo del 30.11.2023 in *Internaziona-*

le, 15/21.12. 2023). La seconda inchiesta ha invece rivelato che un altro programma di IA, chiamato *Lavender* ("Lavanda") produce automaticamente elenchi di miliziani palestinesi da eliminare, non in battaglia, ma quando sono nascosti nelle loro case, con le loro famiglie e i vicini. Più sono importanti gli obiettivi, più sono legittimati i "danni collaterali". Le vittime civili (tra cui molti giornalisti e operatori umanitari) sono quindi contemplate come deterrenti e come "male necessario" per isolare, snidare ed annientare il nemico. Inoltre, i criteri con cui il programma di IA riconoscerebbe i presunti terroristi non garantirebbero una completa affidabilità e non sarebbero vincolati a ulteriori verifiche indipendenti (trad.

it. dell'articolo del 3.04.2024 in *Il manifesto*, 5.04.2024). Qualcuno ha parlato, a proposito dell'uso indiscriminato dell'IA in ambito bellico, soprattutto quando sono coinvolte popolazioni civili inermi, di uno sterminio programmato che evoca una nuova forma artificiale di "banalità del male" (per citare la famosa definizione di Hannah Arendt in relazione agli imputati nazisti del processo di Norimberga, quando tentarono di discolarsi dal genocidio degli ebrei dichiarandosi meri esecutori di ordini). Attribuire in futuro crimini di guerra all'IA non dispenserà gli esseri umani dalle loro responsabilità. L'arte, come ha fatto Picasso con il suo capolavoro *Guernica*, oppure Kubrick con il film *Il Dottor Stranamore*, dovrebbe rispondere in due modi, pacifici ma determinati, all'uso dell'innovazione tecnologica per la (auto) distruzione del genere umano: denunciare gli orrori della guerra e dimostrare come la tecnologia possa essere non uno strumento sempre più sofisticato di morte e sofferenza ma uno strumento di creatività, di immaginazione di un futuro più sostenibile, e di pace.



Martina Parisi, *Cubismo Distopico: Ombre e armi del futuro*, illustrazione digitale

Ai tempi della fotografia senza luce

di Riccardo Pesce

La fotografia elaborata dall'Intelligenza Artificiale più che scatto è illustrazione, realizzata a partire da una “sceneggiatura” (*prompt*)

Per l'uomo, la rappresentazione *artificiale* del paesaggio è l'approccio più *naturale* e spontaneo alla comprensione del mondo. Il 1444 è un punto di svolta in tale confronto. Konrad Witz dipinge una versione della pesca miracolosa. Witz, scrive Gombrich, in *The story of the Art*, ritrae per primo in pittura una veduta riconoscibile. Mostra il lago di Ginevra e il monte Salève. Il paesaggio, è al contempo un'interpretazione dell'artista, e una “lettura” topografica dello scenario *naturale*. Non uso a caso il termine lettura. Acquisirà rilevanza nella relazione tra rappresentazione *naturale* e *artificiale*. Canaletto e Guardi con la camera oscura riportano su tela il *naturale*, ma è solo nell'800 che la figura del pittore viene meno. Niépce e Daguerre, grazie a un processo chimico, fissano su lastra immagini interpretabili dall'occhio umano. La luce è il dispositivo per fermare le forme. Il digitale, in seguito, apre a nuove possibilità. Telecamere a circuito chiuso, foto satellitari eccetera. Sistemi che, come i loro predecessori analogici, utilizzano la luce per catturare elementi *naturali*. A smontare il concetto di fotografia nel 2021, è il rilascio di software capaci di generare immagini a partire da descrizioni testuali in linguaggio naturale. Una modalità per creare fotografie senza scatto. Software che, grazie all'apprendimento automatico dell'AI, “traducono” testi o concetti raffigurati in immagini, in istruzioni. Più che imitare la creatività umana, l'AI adatta modelli *artificiali* sulla base delle possibili risposte già presenti in rete. Questo ha permesso che fossero generate, in breve tempo, più fotografie AI rispetto

a quante prodotte nei 200 anni della storia della fotografia. Così la fotografia AI ci pone davanti a interrogativi. Quest'immagine, per precisione e accuratezza, è indistinguibile da una fotografia tradizionale. Eppure, è frutto di una modalità che esclude l'impressione della luce. Sono percepite, da chi le osserva, come vere, sebbene siano totalmente *artificiali*. Non è una novità, da decenni conviviamo con gli effetti speciali dell'entertainment. Eppure, se è accettato il fatto che l'immagine cinematografica sia un'esperienza di finzione, la fotografia gode di uno statuto tutto particolare. La consideriamo la testimonianza più *naturale* del passato. Un aspetto sancito dal codice civile e penale in quanto prova. Per definire la fotografia AI bisogna analizzarne l'aspetto procedurale. Più che scatto, è illustrazione. Realizzata a partire da una sceneggiatura, simile a quella adottata per i fumetti o i layout pubblicitari. A differenza della sceneggiatura cinematografica, che coglie il movimento, qui c'è l'unicità del gesto. Si tratta di una “scrittura tecnica” che fornisce informazioni precise e misurate, rispondendo a regole. Unità di tempo, luogo. Informazioni sugli stati d'animo, sull'inqua-



Prompt Ragazza sotto la pioggia con borse della spesa, immagine generata dal software Stable Diffusion, 2024

dratura, la focale e richiamando autori e opere come riferimenti. Il loro termine tecnico è *prompt*. Sono redatti in linguaggio naturale. Il *prompt* della nostra foto è: figura intera, foto stile realistico, alta qualità, ragazzina malinconica con i capelli bagnati, ha borse della spesa, indossa blue jeans e una giacca a vento, sullo sfondo città europea, piove e l'asfalto è bagnato. I *prompt* reinterpretano il testo in immagini. Rappresentano passaggi storici analoghi all'introduzione

della scrittura o della fotografia. Rivoluzioni che da una parte garantiscono un progresso, ma testimoniano una perdita della sfera *naturale*. La scrittura, ci ricorda Platone, annulla la necessità d'imparare a memoria. Baudelaire afferma che la foto non necessita dell'immaginazione, rifugio dei pittori mancati. Stesse considerazioni, oggi, per il termine “photoshoppato” che indica in negativo una foto digitalmente alterata. Siamo in un momento di transizione e forse, in futuro, l'occhio si abituerà a distinguere le fotografie prodotte dall'AI, scacciando ogni preoccupazione. Dobbiamo, pazientare affinché ancora una volta l'*artificiale* ci venga *naturale*.

Death is in the AI(R)

ovvero quanto è Naturale l'Intelligenza Artificiale?

di Silvia Carbotti

Era il 2011 quando Sherry Turkle pubblicò *Insieme ma soli* per raccontare la storia di un'alterazione della nostra percezione, operata attraverso l'uso delle nuove tecnologie che, grazie a seducenti applicazioni, avevano condotto gli individui ad un autoinganno: confidare di essere meno isolati perché costantemente connessi. Secondo la Turkle si trattava di una manipolazione edificata su un'illusione di socialità, scandita a ritmo di like convulsi e sgrammaticati commenti. “La tecnologia è seducente quando ciò che offre soddisfa la nostra vulnerabilità umana”¹ ed apre il suo volume con una citazione da *La Repubblica* di Platone: “Tutto ciò che inganna sembra sprigionare una malia”. In sostanza, secondo la Turkle, siamo soli e abbiamo paura dell'intimità e le connessioni digitali, così come i robot, ci seducono fino a darci l'illusione della compagnia ma senza le esigenze richieste dai rapporti interpersonali. *Insieme ma soli* impressionò i lettori più attenti che avevano già frequentato la sociologa statunitense: era passata da una visione ottimista e “integrata”, che faceva del mondo digitale uno spazio libero nel quale affermare la propria identità (o trovarne una, sperimentandone diverse²) ad una posizione critica e allarmata. Connessioni e macchine intelligenti promettevano esperienze colme di ambiguità e sulle quali gli individui proiettavano desideri e pulsioni. Il testo era pervaso di esempi e aneddoti attraverso i quali la Turkle metteva costantemente in evidenza il rapporto dicotomico tra autentico/non-autentico ma soprattutto tra naturale/artificiale: concetti che, specie se si affronta il tema del rapporto uomo/tecnologia, vengono suggeriti come contrapposti.

Alone together precede solo di pochi anni lo sviluppo delle intelligenze artificiali e generative

come le stiamo conoscendo in questo momento storico, e se la Turkle nel 2011 definì la tecnologia “architetto supremo della nostra sfera intima” nel 2017 assisterà, insieme a noi, alla nascita di Replika³. La storia di questo chatbot basato su AI generativa è nota: Eugenia Kuyda, imprenditrice russa, perde un amico al quale era molto legata e, ispirata da un episodio della nota serie *Black Mirror*⁴, crea un'intelligenza che assimila dati, un modello di machine learning addestrato per eseguire una specifica gamma di attività e, per istruirlo, riversa in esso tutte le conversazioni scritte, avute con il defunto. Da quel modello Replika divenne un'app pubblica con la quale creare un avatar e conversare in modo “naturale”⁵. Come sistema di apprendimento intelligente Replika non solo riconosce il “sentiment” delle affermazioni scritte (posizioni neutrali, rabbia, gioia, paura e tristezza), ma raccoglie strutture ricorrenti nella massa dei dati forniti e specifici dettagli dal soggetto con il quale conversa. In questo modo la macchina può interagire rispondendo perlopiù come noi vorremmo ci rispondesse, restituendo la sensazione di un sistema comprensivo e accogliente.



Naima, Lovotics, midjourney + editing, 2024

Ora c'è da chiedersi, chi è il nostro replicante? Chi sono le entità presenti in Replika delle quali alcuni individui sostengono di essersi innamorati? E quanto c'è di noi, dell'umano e del naturale nel suo essere artificiale? Il chatbot apprende, immagazzina e cataloga, ma lo fa secondo regole e scopi forniti dai progettisti che l'hanno creato e secondo i nostri input. Le risposte generate, “relazionalmente sensibili”, riflettono quanto noi vorremmo da quella amicizia e quanto, so-

per ironia della sorte, l'algoritmo sbaglia, l'errore evidenzia ancora di più la sua natura. I bug e i malfunzionamenti rivelano che l'algoritmo non riesce davvero a capire il mondo naturale, ma ne riflette solo una parte. Per dirla con le parole di Chomsky è un continuo plagio⁹ dell'umano, una contraffazione di qualcosa già esistente...ed ecco che le macchine si scoprono tutt'altro che intelligenti. Naturale, reale e artificiale, dunque, si mescolano continuamente e molto del mondo “sintetico” è nutrito e architettato dall'umano evidenziando una relazione costante, una osmosi continua, una sorta di riflesso. Prendendo in prestito l'immagine dello specchio, più volte usata da Stendhal per definire il romanzo e descrivere l'ambiguità del suo

prattutto, il senso comune ritiene accettabile in una relazione: ecco che, attraverso questa lente, intravediamo l'umano che risiede (e non in minima parte) nelle macchine artificiali presenti nelle nostre case. Seguendo questo ragionamento, e tornando a Replika, l'accento alla sua genesi non è secondario. Quella della Kuyda, per dirla in chiave psicanalitica, è stata una vera e propria incapacità di elaborare il lutto: resistendo al dramma, ha concepito un simulacro che potesse riprodurre il soggetto (o per meglio dire l'oggetto) perduto. Il chatbot è una replica, appunto, una rappresentazione ad uso e consumo, di ciò che ormai è perso per sempre. Questa prospettiva mette in evidenza come la programmazione e i dati non siano mai puri, neutrali, e gli algoritmi insieme ai modelli che governano queste intelligenze possano essere considerati “opinioni inserite in un codice”⁶.

La realtà sociale è alla radice dei dati, dei modelli utilizzati, così come degli obiettivi e dei risultati da raggiungere⁷ facendo degli algoritmi “generatori automatici di significato” che sfruttano dati non oggettivi, ma certamente umani⁸. Inoltre, se

realismo¹⁰, potremmo dire che il mondo artificiale sembra una superficie riflettente: presuppone una realtà che possa essere riverberata, ma ciò che lo contraddistingue è che può coglierne solo delle parti, quelle che riescono ad entrare nello spazio del riflesso. Ecco, le cose forse stanno un po' così, con una differenza però. Noi siamo gli autori del romanzo, l'intelligenza – che intelligente non è – è sì uno specchio con tutte le sue restrizioni di campo, solo che lo specchio è rotto.



Naima, *Lovotics#2*, midjourney + editing, 2024

Note

1. S. Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice Edizioni, 2012.
2. S. Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, 1997.
3. Sito web <https://replika.com/>.
4. *Be Right Back* è il primo episodio della seconda stagione della serie televisiva *Black Mirror*, scritto da Charlie Brooker, diretto da Owen Harris e trasmesso per la prima volta nel febbraio 2013.
5. Oggi conta più di 2 milioni di utenti attivi, di cui 500.000 a pagamento.
6. C. O'Neil, *Armi di distruzione matematica. Come i big data aumentano la disuguaglianza e minacciano la democrazia*, Bompiani, 2017.
7. R. Shaw, *Big Data and reality*, in *Big Data & Society*, 2(2), 2015 <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2053951715608877>.
8. L. D. Introna, *Algorithms, governance, and governmentality: On governing academic writing*, Science, Technology, & Human Values, 2016.
9. N. Chomsky, *The False Promise of ChatGPT*, in New York Times, 2023.
10. Stendhal (1830), *Il rosso e il nero*, Garzanti, 2004, cap. XIX.

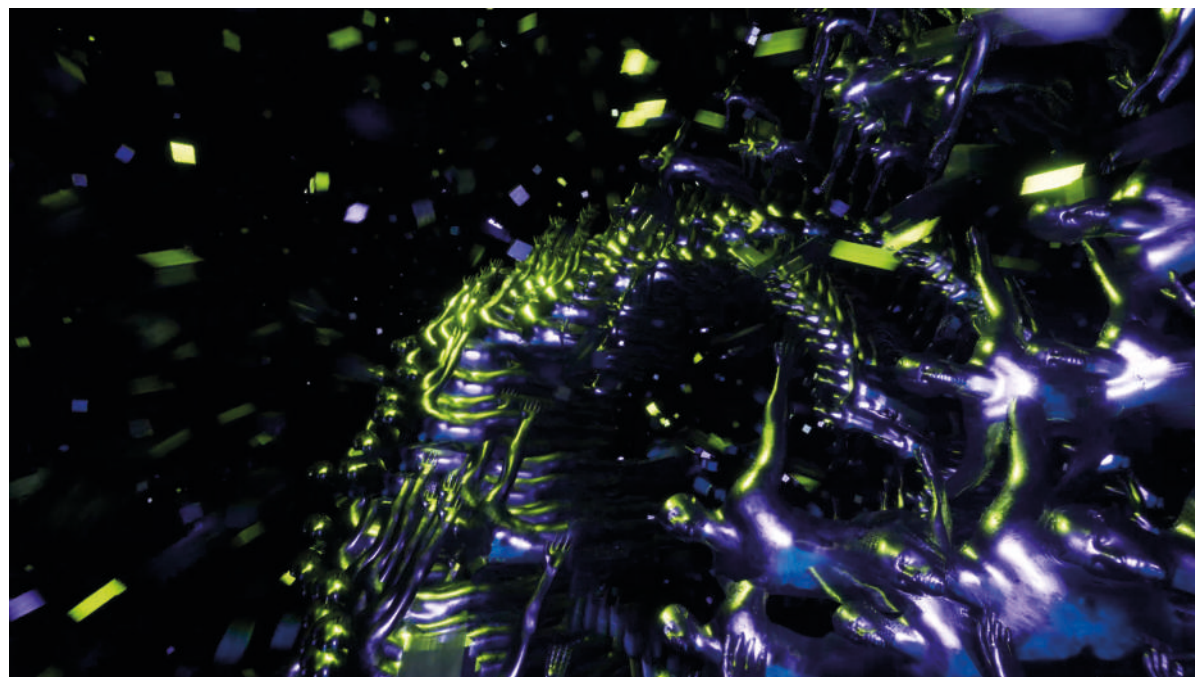
Altri discorsi sulla tecnica: intelligenze artificiali e arti contemporanee

Una grande mostra italiana dedicata
alle relazioni tra arte contemporanea e
Intelligenza Artificiale

di Lino Strangis

Nei mesi di aprile e maggio 2024, nel contesto del festival *Parma360* si è tenuta la prima grande mostra italiana dedicata alle relazioni tra arte contemporanea e intelligenza artificiale. Chi l'ha ideata ha avuto l'ottima intuizione di intitolarla infatti *L'opera d'arte nell'epoca dell'intelligenza artificiale* (facendo riferimento al noto saggio di Benjamin). Si coglie prima di tutto quale sia la natura di questo fenomeno ricollegandola al più eclatante dei precedenti storici a proposito di automazioni atte a generare immagini e cioè la fotografia. Ma cosa accadde all'arte con l'avvento della fotografia? Come reagirono gli artisti visivi che per secoli avevano lavorato e prosperato ad esempio con la ritrattistica all'affermazione di una macchina che poteva eguagliare ogni virtuosismo copiativo con un click (o quasi)? Fu forse la fine per l'arte o tutto l'opposto? Tutti dovremmo ricordare che fu così in verità che nacquero le avanguardie! Se la macchina poteva sostituire o superare l'artista nella figurazione realistica allora l'artista ha iniziato a guardare oltre, vedere altro, stravedere. Ritengo che la natura della cosiddetta intelligenza artificiale abbia un impatto antropologico del medesimo segno della tecnica fotografica, ma come ha reagito l'arte d'oggi? Nell'epoca

dell'IA, è importante muoversi non nel senso più modaiolo e superficiale, legato all'hype montato su certe specifiche evoluzioni di questa tecnologia, bensì in un modo molto più avveduto e cioè semplicemente considerando le IA come esempio di ciò che può significare oggi tecnologie digitali in genere, intendendo quindi il mondo delle IA, e le forme d'arte ad esse legate, come un proseguimento di fenomeni quali le arti multimediali interattive o anche la Computer Art. In questa mostra, non si parla di *IA Art* ma di arte nell'epoca dell'IA, quindi con uno sguardo molto più ampio e interessante su come le evoluzioni della tecnica possano influenzare l'arte, che le si usi o no, in quanto fare arte attuale non deve significare usare tutte le tecnologie oggi disponibili. Ma di certo qualcosa di così pervasivo non può nemmeno essere ignora-



Lino Strangis, frame da *Reformed AI: La danza cadente della condizione umana*, 2024

to e già qualche anno fa avevo sostenuto l'idea di un'avanguardia intermediale che facesse con tutte le tecnologie multimediali emergenti quello che le avanguardie storiche fecero nell'ambito della pittura, grafica e scultura. In arte non importa quale sia la moda del momento ma esclusivamente ciò che può aumentare le poetiche e le esperienze possibili tramite le opere: l'artista non è un influencer pagato/a dalle aziende per usare certi prodotti, non è un ingegnere informatico che deve far bella figura con lo sfoggio di potenza tecnica! L'arte è ben altro, molto altrove, usa ogni cosa, tecnologie comprese, per ottenere le sue forme informate, a modo suo o eventualmente non le usa (e anche il non-uso di una certa tecnologia ci comunica qualcosa di rilevante a suo proposito). Ho partecipato a questa mostra con una mia opera, per realizzarla ho usato molte tecnologie tra cui anche delle IA, però in essa non c'è nulla che sia generato

a partire da un testo o simili: io uso le IA come John Cage usava i Ching (o quasi), scardinandole dalle loro funzioni originarie (spesso legate al controllo) per inserire alea (ottenere comportamenti che non potrei costruire "a mano") nel contesto di stratificati ambienti sensibili e generativi di fenomeni intermediali. Le tecnologie sono strumenti che uso per raggiungere ciò che inseguo e magari afferrarlo per qualche istante, ma ciò che inseguo è la poesia oltre le parole, l'esperienza poetica. Sulle altre opere in mostra segnalo molti articoli on line e un catalogo pubblicato dall'editore JakaBook.

Tra Intelligenza artificiale, ambienti scenografici e Arte Legalay

Storie di Intelligenza artificiale tra Accademia Albertina e Unibo

di Elisabetta e Gianmaria Ajani

con il contributo visionario di Giulia Polla, Francesca Ventura, Chiara Petrolo, Francesca Porro, Claudia Gasparre, Lisa Trinchieri

Le sperimentazioni in Accademia

Due anni di sperimentazione con l'Intelligenza Artificiale per la Scenografia Cinema TV, con gli studenti di Scenografia Cinema TV e Applicazioni Digitali dell'Accademia Albertina di Torino.

Un'esperienza di generazione visiva che sperimenta diverse linee di ricerca, tra cui l'utilizzo e le scelte delle applicazioni in base alla propria cultura artistica per relazionarsi con i *prompt* (Midjourney, Bing, DALL-E, Adobe, Firefly). In ambito creativo, la ricerca è indirizzata a come connettere l'interfaccia della mente umana con il cervello digitale in rapporto al tipo di progetto visivo. La creazione di immagini per i set cinematografici, spazi installativi, mostre interattive, ambienti per la moda...

In due anni di ricerca sono state realizzate diverse produzioni artistiche nel 2023 con vari partner, un work in progress che si svilupperà nel 2025 con la progettazione di un'opera scenografica partecipata all'Expo Universale di Osaka 2025: una grande bolla di 10 metri in cui il pubblico sperimenta i *prompt*, generando immagini che entrano nel circuito dell'opera – Animalario e Flora artificiale – in collaborazione con lo Share Festival e le Project Managers Francesca Ventura, Claudia Gasparre e Lisa Trinchieri. Generazione di animali e piante, a

rischio estinzione, in cui vengono mixati elementi naturali/organici e artificiali (come circuiti elettronici, metalli...). Il lavoro è stato frutto di conversazioni tra intelligenze umane e artificiali. A seguito dell'analisi di ricerca sugli ecosistemi in pericolo d'estinzione, ispirati dall'articolo di Bruce Sterling *All-Natural*, si è sperimentato con Midjourney ibridando elementi naturali/organici con altri artificiali, propri dell'immaginario *cyberpunk*. Si genera, provando a creare ambienti parlanti intelligenti, ove l'obiettivo è usare la tecnologia a favore della creatività, mai subendo, sempre approfondendo.

Tra intelligenza cerebrale e digitale

Ci sono casi in cui AI aggira l'ostacolo, ad esempio il "caso De Chirico" per il film *La Chiocciola* di Roberto Gasparro, in cui era necessario allestire un set con qua-



Claudia Gasparre, *Medusa*, generata con Midjourney



Lisa Trinchieri, *Banksia*, generata con Midjourney

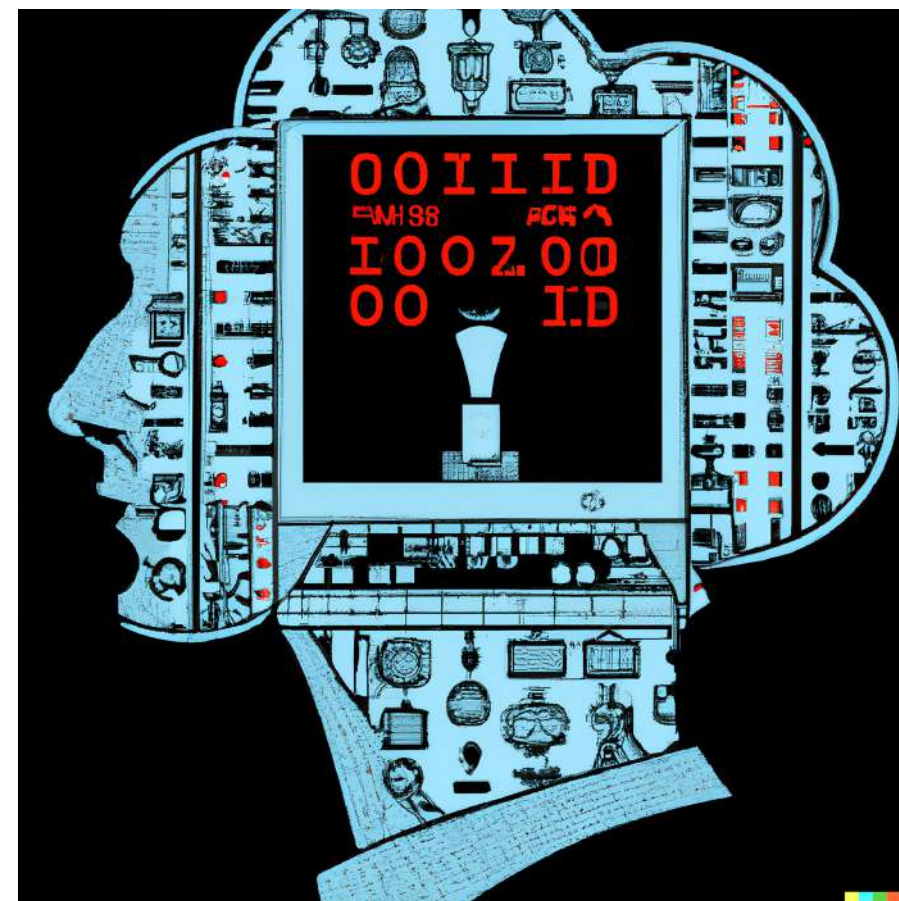
dri di Giorgio De Chirico. La Fondazione De Chirico non concesse l'autorizzazione. Si decise allora di creare una nuova metafisica in AI, ispirata agli ambienti del grande artista: vero o falso? Naturale o artificiale? Legale? Noi ancora sperimentiamo. E allora si *shakera*, mischiando gli ingredienti. La filosofia è usare una *mente open* che gioca tra la sfera *artificiale* e le antiche arti della scenografia *naturale*, evoluta oggi in versione green, scenografia del riciclo. Applicare una progettazione visionaria in AI a una lavorazione artigianale della **scenografia green** a basso impatto sul pianeta, riciclando e rigenerando materiali, e tessendo relazioni di collaborazione sul territorio con i cittadini del Cilento, e creando così un evento partecipato di **scenografia territoriale**.

Molto si è discusso ultimamente sulle possibili sfide alla creatività umana portate da sistemi di GAN (Generative Adversarial Networks), guidati da una intelligenza artificiale che è stata “informata”, attraverso il *deep learning*, a riconoscere decine di migliaia di immagini presenti in Internet. Senza dubbio, il tema è capace di mettere in crisi classificazioni consolidate, in particolare per quanto riguarda il diritto d'autore. Pensiamo ad una macchina che, seguendo il *prompt* fornito da chi ha ideato gli algoritmi, pro-

duca immagini non prevedibili.

Il caso non è teorico: nel 2018 un collettivo di artisti, Obvious, ha infatti prodotto, tramite un sistema di algoritmi prodotti in un sistema di GAN, una serie di ritratti che si distinguono per uno stile di rappresentazione indubbiamente originale rispetto all'estesa produzione di ritratti che ha caratterizzato la storia dell'arte. Tali opere sono indubbiamente originali, poiché presentano caratteri innovativi rispetto a quanto presente nella produzione nota agli storici dell'arte. Nonostante ciò, tali opere sono prive di autore.

Lo stile classico, che prevedeva che il dipinto fosse attribuibile all'artista che ha firmato l'opera, appare superato dalla scelta di firmare i ritratti della serie *Bélamy* con il codice che rappresenta l'algoritmo che avrebbe “prodotto” l'opera. Ancora, è da ricordare che un ritratto di tale serie è stato aggiudi-



Francesca Porro, *MondoArtificiale*, immagine generata con AI



Giulia Polla, *AI generativa in un bozzetto scenografico*, immagine generata con AI



Chiara Petrolo, *Metafisica artificiale*, immagine generata con AI

cato ad un'asta battuta da Christie's per una somma superiore ai 430.000 dollari. In breve, ci troviamo di fronte ad un dipinto realizzato da un complesso sistema di macchine digitali, che non trova riconoscimento quale opera d'arte nel mondo del diritto, perché non è possibile riconoscere un autore umano, ma che al contempo viene riconosciuto dal "sistema dell'arte" come opera degna di apparire in asta e di essere aggiudicata per una cifra ragguardevole.

Questo caso ci dice molto sulla tensione oggi presente fra il mondo digitale, che è in grado di creare opere con un notevole livello di gradimento estetico, e il mondo del copyright che, in assenza di un autore "umano" identificabile, non assegna protezioni particolari a tali opere artificialmente prodotte. Il caso dell'arte *artificiale*, in quanto priva di quell'afflato soggettivo, detto anche "personalità dell'autore", di reminiscenza romantica ed ottocentesca, che non trova protezione nel mondo del diritto d'autore, si differenzia non poco da una prassi di utilizzazione degli strumenti dell'intelligenza artificiale da parte degli artisti. In tale secondo caso, infatti, l'opera risultante non può essere considerata di produzione autonoma da parte di una rete di macchine guidate

da algoritmi; piuttosto, può essere intesa come l'esito di un lavoro dell'artista "umano", che si avvale dell'intelligenza artificiale come un ausilio tecnico, in grado di stimolare la creatività, ed anche di proporre soluzioni, ma tutto ciò sempre dentro il controllo dell'artista umano.

Strumento un poco più sofisticato di un pennello, la macchina digitale, in questi casi, affianca l'artista, lasciando a quest'ultimo il controllo sul risultato finale dell'opera. Corretto, quindi, in tali casi, riconoscere la protezione del diritto all'artista, proprio in ragione di tale potere di controllo, che lo rende a tutti gli effetti – e quindi anche per il diritto – autore.

Umani fotosintetici

di Vanessa V(ozzo)

Nel 2018, a seguito di alcuni miei trascorsi familiari, decisi di sottopormi, su consiglio medico, ad un test genetico, convinta che me la sarei cavata con un "non si preoccupi, tutto nella norma, può dormire sonni tranquilli" ma non è andata esattamente così. Al contrario, essendo risultata positiva al test, da quel momento in poi sono entrata in un periodo di tormentate decisioni che mi hanno condotta a due operazioni chirurgiche preventive molto invasive. Questi eventi hanno amplificato la mia più profonda vocazione all'ecologismo e alla comunità conducendomi ad uno stile di vita basato sull'integrazione tra l'uso pervasivo delle tecnologie e la coscienza attiva di essere parte della natura. Nello stesso periodo ho iniziato a sviluppare un interesse verso complesse questioni etiche nel campo delle biotecnologie a partire da una domanda personale che occupava i miei pensieri:

cosa farei se potessi tornare indietro nel tempo e modificare il mio patrimonio genetico e quello di mia figlia? (e quindi risparmiare a me e a lei difficili quanto traumatiche scelte e percorsi di vita).

Come artista tendo a non essere troppo autoreferenziale. Il mio vissuto mi serve normalmente come stimolo per compiere complesse esplorazioni artistiche muovendomi tra arte, scienza e tecnologia attraverso forme di documentario basate sulla multimedialità.

Pertanto a partire dalle mie conoscenze nel campo della Bioarte e da saggi come *Signs of Life* (Kac 2009) ho iniziato una ricerca con il biotecnologo Enzo Guarnieri e il Centro di Biotecnologie Molecolari dell'Università di Torino che mi ha portato alla realizzazione di *Photosynthetic Me* nel 2020 e di *Photosynthetic You* nel 2022, rispettivamente un'installazione transmediale e un evento partecipativo in forma di workshop. In un secondo mo-

mento sono stati anche coinvolti: il fotografo Andrea Macchia, la studiosa Alessia Gervasone, il sound designer Max Viale e la biotecnologa Irma Milanese.

Nascita di un'idea

Il fatto di vivere in natura ha sempre stimolato la mia creatività e questa volta non è stato diverso. Durante i giorni soleggiati di primavera, nell'espandersi della mia mente dal giardino alla navigazione sul web mi sono imbattuta in un articolo sul sito della prestigiosa rivista *Nature* (Cai et al. 2019) che raccontava di una bizzarra e verde brillante lumaca marina chiamata Elysia Chlorotica. Un animale in grado di vivere nutrendosi una sola volta di un'alga (*Vaucheria litorea*) grazie al trasferimento orizzontale del gene *psbO* incorporato nel suo tortuoso percorso evolutivo. Decisi di mostrare l'articolo ad Enzo ponendogli una nuova sconcertante domanda:

è possibile poter scegliere, attraverso una tecnologia ultra innovativa, il proprio percorso evolutivo? Mi piacerebbe diventare un essere ibrido, una chimera tra pianta e animale.

Dopo alcune ironiche battute da parte del mio amico scienziato, ci trovammo d'accordo sul fatto



Vanessa V(ozzo), *Photosynthetic Me*, installazione transmediale, fotografia di Andrea Macchia, 2022

che questo tema poneva in luce un ben più articolato e nuovamente attuale discorso etico collegato al ruolo della scienza e delle tecnologie nel percorso evolutivo animale e vegetale. In particolare tecniche innovative abbastanza recenti di editing del genoma come la CRISPR/CAS9¹ e le sue implementazioni hanno, da alcuni anni, messo ancor più in evidenza il ruolo degli esseri umani nel decidere – senza chiedere il consenso a piante o ad animali – il percorso evolutivo della natura. Sebbene certamente tali tecniche genetiche abbiano (anche) finalità nobili come, ad esempio, quella di curare malattie che tutti temiamo, tipo il cancro, esse rimettono in discussione l'antico dibattito tra evoluzione naturale ed evoluzione artificiale. Certamente non si può pensare che le azioni dell'uomo con le sue tecnologie non incidano sull'evoluzione, ma ciò che è risultato interessante nella nostra ricerca è stato piuttosto il tema del monopolio, del "chi" ne possiede il controllo. Un tema che riguarda, in generale, i processi decisionali e di democratizzazione delle tecnologie ma che, nel caso delle biotecnologie, assume toni

più inquietanti. In effetti, quali sarebbero le conseguenze di una democratizzazione delle decisioni concernenti l' "evoluzione artificiale", ossia la manipolazione intenzionale del processo evolutivo? E da qui, pertanto, la mia libera e provocatoria scelta di trasformarmi in ibrido tra pianta e animale grazie ad un innovativo utilizzo di tecniche genetiche oggi molto discusse. Quest'idea ci ha permesso anche di speculare su un fantascientifico futuro di corpi autarchici in grado di sopravvivere, come le piante, nell'autosufficienza energetica, risolvendo così, attraverso un percorso evolutivo di matrice cibernetica in cui tecnologia, piante e animali si scambiano e copiano messaggi, il problema del fabbisogno alimentare mon-



Vanessa V(ozzo), *Photosynthetic Me*, installazione transmediale, fotografia di Alessia Gervasone, 2022

diale. In quest'articolo sarebbe complesso entrare nel merito della ricerca che abbiamo svolto – che si muove su tre livelli: artistico, scientifico e tecnologico – ma vorrei segnalare due progetti che hanno avuto un ruolo importante nella questione della democratizzazione e dei processi decisionali nel campo delle biotecnologie. Uno è il negozio online *Nano Supermarket*, un'iniziativa della rete *Next Nature*, una mostra itinerante di prodotti speculativi che si avvalgono di nanotecnologia. L'altro è *The Odin*, la piattaforma online ideata e coordinata dal biotecnologo e provocatore *Josiah Zayner*, la cui missione principale è quella di offrire kit e risorse a basso costo per consentire a chiunque, in maniera

democratica, di esplorare la genetica e la biologia molecolare anche nel proprio ambiente domestico.

Photosynthetic Me e Photosynthetic You

Da questa ricerca è nata l'installazione transmediale *Photosynthetic Me* presentata per la prima volta nel 2020 al festival Ars Electronica (Austria) e vincitrice del prestigioso premio S+T+Arts – *For Social Good*, poi sviluppata ulteriormente nel documentario partecipativo in forma di workshop *Photosynthetic You* presentato anch'esso ad Ars Electronica nel 2022. In *Photosynthetic Me* il corpo diventa il simulacro costruito artificialmente di un ibrido-chimera tra pianta e animale, autosufficiente da un punto di vista energetico. *Photosynthetic You* è, invece, un'azione collettiva tra natura e tecnologia in grado di avvantaggiare un percorso evolutivo volto a rendere gli umani fotosintetici.

Photosynthetic Me è strutturata a partire dalla linea poetica che accomuna molti miei lavori: da un lato l'esplorazione di quella che Myron Krue-

ger, pioniere della Media Art, definirebbe Artificial Reality (Rheingold 1993), l’area che mette in relazione il mondo della realtà con quello della virtualità, dall’altro nuove investigazioni nel campo della narrazione non-lineare. L’installazione si articola, quindi, in due ambienti in cui il visitatore passa dal ruolo di osservatore a quello di protagonista attraverso un processo di *embodied narrative* dove assume una prospettiva in prima persona per poi vivere un’esperienza partecipativa. Nel primo ambiente viene mostrato un documentario sull’esperimento condotto nel Centro di Biotecnologie Molecolari finalizzato a creare una crema topica innovativa utilizzando la CRISPR, la biologia sintetica e la terapia genica in vivo. Attraverso un processo scientifico reale la crema speculativa dovrebbe rendere il mio corpo in grado di attivare la fotosintesi. Nel secondo ambiente vengono offerte diverse esperienze dislocate nello spazio: 1) una videoproiezione con la conclusione del documentario: me (Vanessa) immersa nella natura, che mi trasformo in una pianta dopo l’applicazione della crema; 2) un’esperienza immersiva del “diventare-pianta” indossando un visore per Realtà Virtuale, distesi su una zolla d’erba rea-

le riscaldata, mentre si respira il profumo di menta e timo sotto i raggi di una lampada solare; 3) un’esperienza partecipativa: con un piccolo contributo economico, i visitatori/partecipanti possono portare a casa il proprio barattolo di crema e condividere la propria esperienza tramite un QR code. A partire dall’idea e dalla ricerca di *Photosynthetic Me*, chi è favorevole ad un mondo in cui gli esseri umani sono ibridati con le piante può decidere liberamente di partecipare al workshop *Photosynthetic You*. Qui ai partecipanti viene offerta la possibilità di intraprendere un percorso evolutivo guidato dalle piante e mediato dalle tecnologie che trasformerà l’umanità in una comunità di ibridi fotosintetici autosufficienti per il fabbisogno energetico.

Nostalgia: il dolore del ritorno

Ovvero l’opera d’arte audiovisiva nell’epoca della sua intelligenza emotiva

di Vinicio Bordin

Nostalgia, di Andrea Giomi e Vinicio Bordin, è una performance audiovisiva presentata in occasione della Biennale Tecnologia presso l’Accademia Albertina di Torino il 19 aprile del 2024, a cura della Scuola di Nuove Tecnologie dell’Arte. La partitura visiva è stata realizzata in collaborazione con le studentesse Alessia Moretti e Cristina Sabato, mentre la partitura sonora è opera di Andrea Giomi. Gli scenari video che si susseguono durante l’esecuzione musicale sono stati creati attraverso un *workflow* che ha previsto una combinazione di diverse tecniche realizzative: riprese video ad una danzatrice di danza contemporanea, software generativi come *Touch Designer*, strumenti tradizionali di editing come *Adobe After Effects*, e intelligenza artificiale mediante l’utilizzo di *Stable Diffusion*.

Nel suo complesso la narrazione visiva accompagna lo spettatore in un viaggio distopico astratto in cui la comprensione di ciò che viene visto è continuamente compromessa, in un flusso sonoro profondo e seducente. Durante lo sviluppo della performance, della durata di circa 15 minuti, non è mai possibile avere la certezza di comprendere le immagini proiettate, nonostante a tratti si possano distinguere elementi figurativi che aiutano o illudono la comprensione. La tensione, generata da questo spazio percettivo mai totalmente soddisfatto, crea uno stato di sospensione emotiva simile a quello che accade quando, inaspettatamente, qualcosa dal nostro profondo emerge e ci mette in contatto con un mondo interiore delegato al passato: la malinconia del ricordo che ci lega ad un universo interiore che è il nostro vissuto, e probabilmente qualcosa di più lontano ancora.

L’immenso patrimonio immateriale che ciascuno di noi custodisce al suo interno è un mondo per certi versi sconosciuto, all’interno del quale è difficile addentrarsi se non attraverso tecniche meditative che riescono in parte a sciogliere tutti quei rovi che molto spesso ci aggrovigliano su noi stessi. Estremamente potente è la relazione fra questo immenso patrimonio immateriale fatto di immagini, ricordi ed esperienze pregresse sbiadite, con l’infinito mondo immaginifico digitale di cui è composto il web e presso il quale l’intelligenza artificiale si è istruita senza una vera e propria coscienza, per molti anni. Quello che l’intelligenza artificiale ci restituisce alla richiesta di una specifica immagine è una sorta di “spremuta” di una quantità enorme di immagini con le quali l’abbiamo riempita, una specie di specchio su miliardi di immagini che abbiamo accumulato e abbandonato.

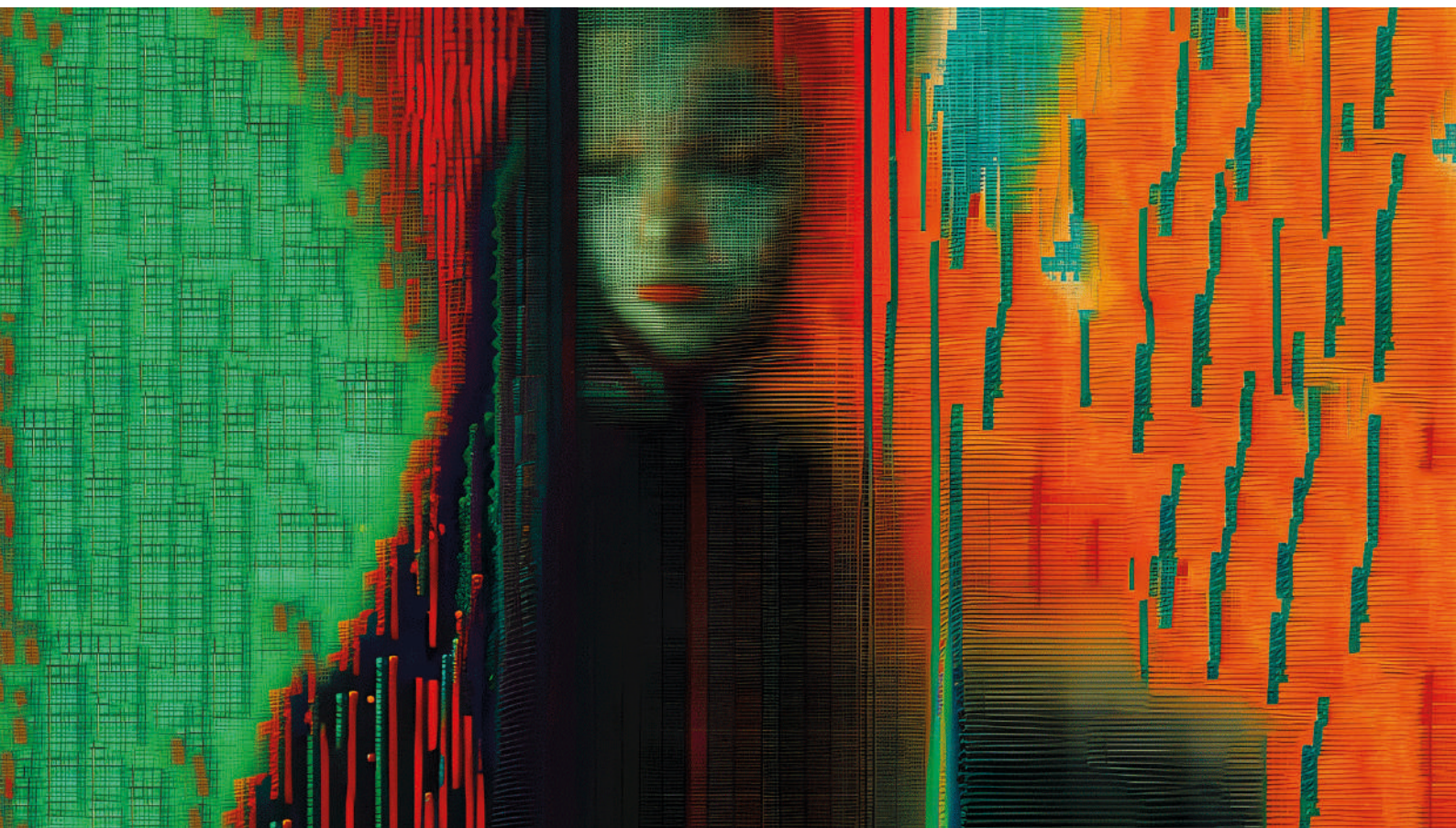
Nel momento in cui ho iniziato ad approfondire la creazione visiva attraverso l’AI, mi sono accorto che uscendo dalle richieste ordinarie di immagini realistiche o simboliche, e ingannandola attraverso richieste di una rappre-

Note

1. La CRISPR/Cas9 (Clustered Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats/CRISPR-associated protein 9) è una tecnologia di editing del genoma che si basa su un meccanismo di difesa naturalmente presente nei batteri. Un potente strumento per modificare i genomi di varie specie, inclusa quella umana. Nel 2012, Jennifer Doudna dell’Università della California, Berkeley, e Emmanuelle Charpentier, all’epoca presso l’Università di Umeå in Svezia, hanno pubblicato un articolo che ha dimostrato l’efficacia di CRISPR/Cas9 per fare tagli precisi nel DNA. Entrambe le scienziate hanno ricevuto il Premio Nobel per la Chimica nel 2020 per il loro lavoro pionieristico sulla CRISPR/Cas9.

Bibliografia

H. Cai, Q. Li, X. Fang et al., *A draft genome assembly of the solar-powered sea slug Elysia chlorotica*, In Sci Data 6, 190022, 2019, <https://doi.org/10.1038/sdata.2019.22>.
E. Kac, *Signs of Life: Bio Art and Beyond*, MA: MIT Press, 2009.
Nano Supermarket, <https://www.nanosupermarket.org/>.
Next Nature, <https://www.nextnature.net/>.
H. Rheingold, *La Realtà Virtuale [Virtual Reality]*, trad. it., Baskerville, 1993.
The Odin, <https://www.the-odin.com/>.
V. Vanessa, *Photosynthetic Me*, <https://www.vanessav.net/projects/photosynthetic-me/>.
V. Vanessa, *Photosynthetic You*, <https://www.vanessav.net/projects/photosynthetic-you/>.



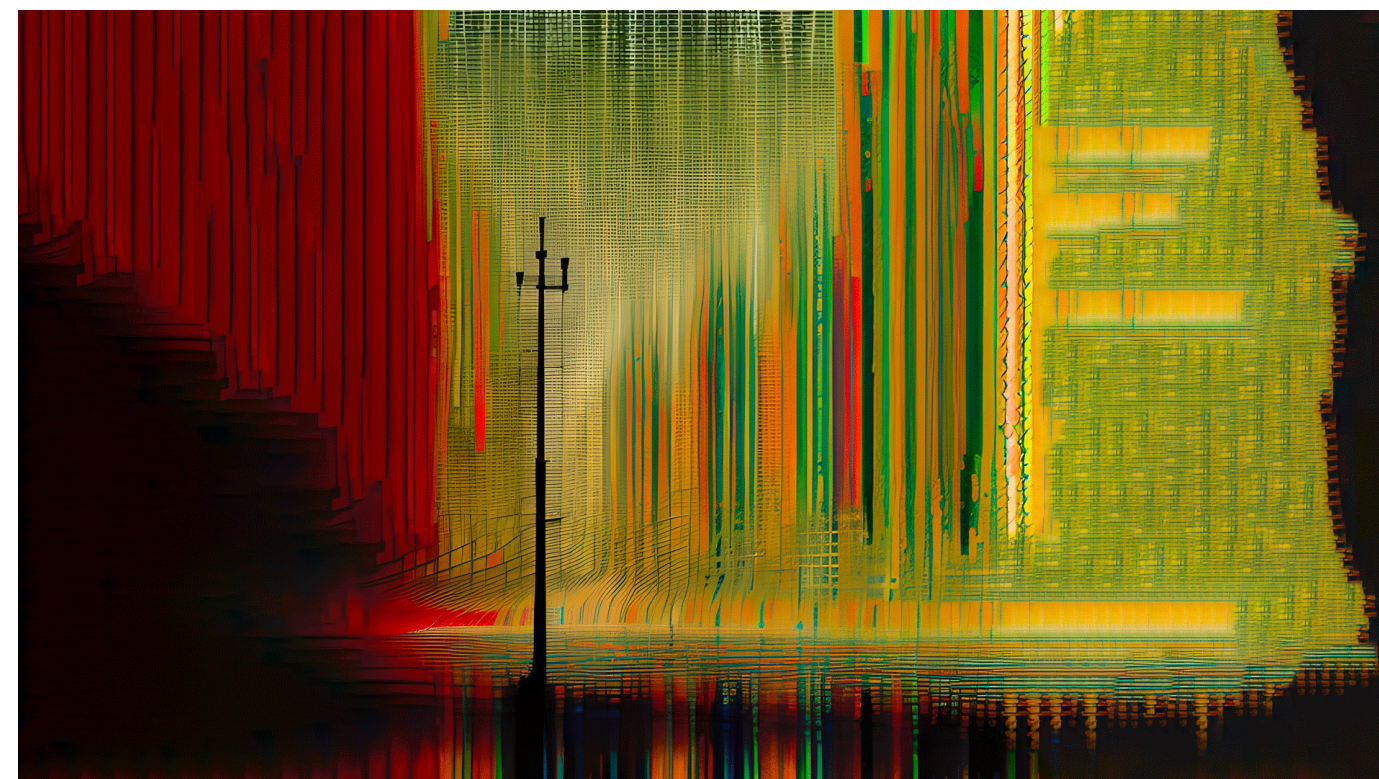
Vinicio Bordin, Frame da *Nostalgia*, 2024

sentazione astratta o ispirata a determinate forme d'arte come il surrealismo o l'astrattismo di vari autori, quello che restituisce è un'immagine in cui si avverte un tentativo estremo di ritrovare una parvenza di reale, quasi una ricerca di aiuto. Qualcosa al suo interno però attrae, invita ad entrare. Il tentativo dell'AI di restituire una ragionevolezza simbolica, figurativa o compositiva, reagendo a richieste (*prompt*) che escono dal suo mondo conosciuto, genera panorami astratti, distorti, inaspettati, alienanti ma tremendamente intriganti come i ricordi che d'improvviso emergono e ci mettono in contatto per qualche istante con un'immagine sbiadita.

Per la realizzazione degli scenari video di *Nostalgia* l'intelligenza artificiale di *Stable Diffusion* ha occupato una parte significativa, inserita all'interno di un processo realizzativo complesso. In questo patchwork visivo *Cyberdigital* è stato innestato del materiale vivo: il corpo di Eleonora Serpente e la sua improvvisazione contemporanea che sulle tracce sonore di Andrea Giomi cerca di dare forma, sostanza e movimento alla *Nostalgia*, in una danza quasi erotica fra umano e non umano.



Vinicio Bordin, Frame da *Nostalgia*, 2024



Vinicio Bordin, Frame da *Nostalgia*, 2024

Huracan

L'ibridazione tra naturale e artificiale nell'estetica post anatomica della performance contemporanea

di Andrea Giomi

Facendo eco ad alcuni concetti chiave del nuovo materialismo femminista, e in particolare alla nozione di intra-azione (Barad 2007), le forme performative tecnologiche contemporanee sembrano concepire sempre di più la tecnica come un mezzo per sollecitare l'emergere di corporeità ibride che integrano le agentività non umane (artificiali, animali, vegetali, inorganiche) nel loro ecosistema. I lavori sulla “intercorporeità” di Isabelle Choinière, le performance-installazioni di Jaime Del Val sulle ecologie post-queer, le performance di Marco Donnarumma e Margherita Peveri che coinvolgono l'IA proponendo un approccio critico alla politica dei corpi, fino alle creazioni intermediali di Isabelle Van Grimde che incoraggiano una visione futurista femminile dell'ibridazione corpo-tecnologia, sembrano tendere in questo senso verso un'*estetica post anatomica*, termine che abbiamo introdotto per descrivere una rappresentazione anatomica in cui il corpo diventa irriconoscibile, solo quasi leggibile, non ha un'anatomia chiaramente definita, non ha un sesso e un genere binari, non ha un'umanità riconoscibile, prolifera in molteplici specie, è un elemento in divenire e inorganico (Giomi 2023). Così come il post-umanesimo rivendica la fine dell'antropocentrismo (Braidotti 2013), l'*estetica post anatomica* si riferisce a un insieme di strategie percettive e mediali volte a decostruire le rappresentazioni anatomiche antropocentriche ed eteronormative. In questo senso, l'anatomia è qui considerata come un dispositivo disciplinare, un filtro percettivo e cognitivo che ci permette di vedere, rappresentare e concettualizzare la corporeità secondo una particolare griglia normativa, spesso associata ad un presunto modello universale di umanità

(il modello cis-eteronormativo dell'uomo bianco europeo abile) che nega le innumerevoli specificità umane – di colore, genere, abilità, movimento, pensiero, cultura. Questa tendenza estetica implica pratiche sensibili di percezione, movimento, ascolto e visione, materialmente *engagés*. La performance *Huracan* (2021), realizzata con Loredana Tarnovschi e Sofia Casprini, nasce dal desiderio di riflettere su temi come la nascita, la distruzione e la trasformazione, proponendo una genesi del corpo che unisce danza, arti visive, suono e creazione digitale. Le tecnologie giocano un ruolo cruciale definendo il regime di trasformazione del corpo che, immerso nell'ambiente interattivo, reagisce, cambia ed esplora nuovi schemi percettivi. Il suono, generato in tempo reale dall'attività muscolare della performer, agisce come vettore di trasformazione permettendo una riorganizzazione del corpo che, sottoposto a nuovi stimoli sensoriali, esplora le forme emergenti dell'anatomia, costantemente fluida e metastabile. La performance procede così attraverso cristallizzazioni temporanee in cui i tre “tableaux” presentano un focus su forme plastiche più



Andrea Giomi, Loredana Tarnovschi, Sofia Casprini, *Huracan*, fotografie di Raffaele di Somma, 2021

definite, talvolta ispirate a figure totemiche, talvolta attraversate da riferimenti alla materia organica e al mondo animale, in cui emergono ricordi di anatomie umane. Il filo conduttore è la lotta che il corpo ingaggia con il suolo, con la forza di gravità che gli permette di acquisire una verticalità nello spazio. Ogni momento definisce un modo diverso di declinare questo rapporto, in cui il corpo, costantemente esposto all'alterità, si contrae, vibra,

collassa fino alla progressiva rottura. Il processo d'ibridazione a cui sono esposti i *corpi* della danzatrice, suggerisce quindi l'apertura ontologica dell'organismo a una dimensione post-umana, in cui la centralità antropica viene riposizionata all'interno di un ecosistema più ampio dove proliferano creature xenomorfe. L'unica concessione all'aspetto umano è l'emergere, sotto traccia, di anatomie esplicitamente femminili, la cui dimensione plastica rimanda a un passato immaginario che contempla cyborg e chimere, e che fa della memoria di genere il dispositivo poetico per concepire un mito delle origini e un terreno critico per il contemporaneo.

Bibliografia

- K. Barad, Meeting the Universe Halfway: *Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, 2007.
R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity Press, 2013.
A. Giomi, *De l'intermédialité au nouveau matérialisme. L'esthétique postanatomique pour la scène contemporaine*, in *Journées d'informatique théâtrale* (JIT '22), Lyon, 2023.

Danzando digitalmente

Toxic Garden (Dance Dance Dance) di Kamilia Kard

di Anna Maria Monteverdi

L'artista italo-ungherese Kamilia Kard e docente in Accademia di Belle Arti a Brera, è tra le figure più note della media e net art internazionale. La sua ricerca più attuale riflette sulle differenti manifestazioni dell'identità online, spaziando dalla cultura del selfie alla scansione dei corpi, dai video ASMR ai filtri facciali, dalla realtà aumentata alla realtà virtuale, al gaming, e comprende anche una pubblicazione, *Generatori di sentimenti. Arte e social media*, Post media books, 2023. Crea ambienti d'arte dentro il Metaverso: *Dance dance dance-Toxic Garden*, una proposta a metà tra la web experience e la performance on line sulla piattaforma di videogame Roblox, ha vinto il Premio Residenze digitali 2022. Qui sette piante virtuali velenose – che equivalgono nell'intenzione della Kard alle relazioni sentimentali “tossiche” cioè disfunzionali – diventano il soggetto principale, estetizzato ed enfatizzato della mappa gaming sviluppata ad hoc. *Toxic garden* si interroga sul complesso sistema compulsivo e malato di relazioni esistenziali che trovano il correlativo oggettivo nel design virtuale di un giardino molto speciale. A metà tra un *locus amoenus*, cioè luogo di piacere, ricco di meraviglie e un *locus horridus*, angosciante e claustrofobico, il giardino tossico propone una vegetazione rigogliosa ma letale. Le piante imporranno in chi vi entra, una curiosa “mimetizzazione” attraverso una danza che “racconta” stati d'animo distorti, non sereni e che si riflettono nei movimenti del nostro avatar. A ogni pianta corrisponde un sentimento “tossico”, una dipendenza malata: entrando nell'area di corrispondenza del fiore, come navigando in un video game, l'avatar assume quelle fattezze e quei colori e si può decidere di danzare

(anche collettivamente) in base ai movimenti che una danzatrice reale ha impresso precedentemente, tramite sistema di motion capture e Intelligenza artificiale, alle piante virtuali. Entrando nell'area verde delle piante velenose modellate in 3D (cicuta, ricino, belladonna, tasso comune, digitale purpurea, mughetto e stramonio) si attua per il giocatore, una curiosa “vegetalizzazione” del proprio io digitale, una specie di transfert inconsapevole. Quando l'utente entra nel metaverso, infatti, abbandona temporaneamente la customizzazione del proprio avatar per assumere quella di una delle sette piante. Un curioso connubio tra umano e organismi vegetali tramite una rappresentazione digitale. Il labirinto verde di *Toxic Garden* è un intreccio tra realtà e sogno: correndo, scappando, saltando, danzando, rifugiandosi in territori dove non stare mai per più di pochi secondi, le tipiche figure cubizzate degli avatar dietro cui si celano gli utenti on line, entrano in zone dove le connessioni emotive dipendono dalla capacità di empatizzare con i personaggi del videogame, sintonizzandosi con una chat. Le nuove forme di comunicazione online, la costante



Kamilia Kard, Frame tratti da *Toxic Garden (Dance Dance Dance)*, performance online, 2022

connettività e le pratiche sociali in rete hanno influenzato in maniera radicale il modo in cui viene percepito e rappresentato il corpo, la costruzione e il racconto della soggettività, la percezione e l'espressione dei sentimenti e delle emozioni. L'ambiente di gioco (che è anche il palcoscenico virtuale della performance on line) diventa un universo stracolmo di simboli e segni dell'ultima generazione web, pullulante di identità multiple, indefinite, in fuga dalla realtà, con l'unico obiettivo quello dell'espropriazione del proprio corpo. Questa trasformazione è facilitata dalla piattaforma in cui l'esperienza dell'utente tramite avatar e doppi digitali lascia ampio spazio all'azione performativa. In veste di originale *garden designer* la Kard crea composizioni floreali web fantasiose con cascate di corolle, grappoli e campanule bianche, viola e rosse; con una precisione degna di un trattato di botanica la Kard crea un'aiuola,

un florilegio alchimistico con 7 piante tra cui la digitalis purpurea considerata incarnazione delle forze malvagie, la belladonna e lo stramonio, gli ingredienti principali dell'“unguento delle streghe”. I movimenti animati sono stati “impressi” alle piante virtuali attraverso un processo precedente (che il pubblico non vede) che dall'umano va verso la macchina, seguendo una traiettoria drammaturgica di sentimenti contrastanti, di ascesa e caduta emotiva, dallo stato di felicità amorosa fino al fallimento di una relazione. Il riferimento del titolo a un autore iconico e generazionale come Haruki Murakami non è casuale: lo scrittore giapponese che ha scritto l'opera ispiratrice *Dance dance dance*, da sempre unisce letteratura alta con elementi “pop”, creando un genere che mixa cinema, fumetti e musica rock. Le affinità sono molte: un libro come una playlist, una performance come un videogame. Il Metaverso per la Kard è, come per la pagina letteraria di Murakami, uno spazio dell'inconscio, che si apre con la domanda esistenziale per chi vi entra: scalare il muro per attraversarlo o rimanere nascosto al suo interno? La danza è il momento di tregua al senso di solitudine. Danzare lasciandosi andare è anche il messaggio di Murakami. Terminata l'infelice parentesi della vita nella comunità reale, ci si appropria di una identità provvisoria in un mondo virtuale astratto e senza



Kamilia Kard, Frame tratti da *Toxic Garden (Dance Dance Dance)*, performance online, 2022

tempo in cui gli avatar sono la maschera di chi cerca rifugio dal mondo esterno e forse un sostegno. La ricerca di una connessione artificiale diventa anche la ricerca di una nuova vita: in qualche modo quest'opera spiega, in termini "pop", il pensiero leonardiano che considerava il sistema di relazioni che lega l'Uomo alla Natura come un'entità unica

in cui tutto è connesso e tutto è in movimento; l'opera è quindi, anche un modo per riflettere tramite le tecnologie digitali, sugli equilibri fra uomo e natura e sulle interconnessioni fra tutti gli elementi del sistema vivente.

Dalla virtualità alla digitalità

SiNaPS di Kònic Thtr: quando la live performance genera un mondo virtuale dinamico

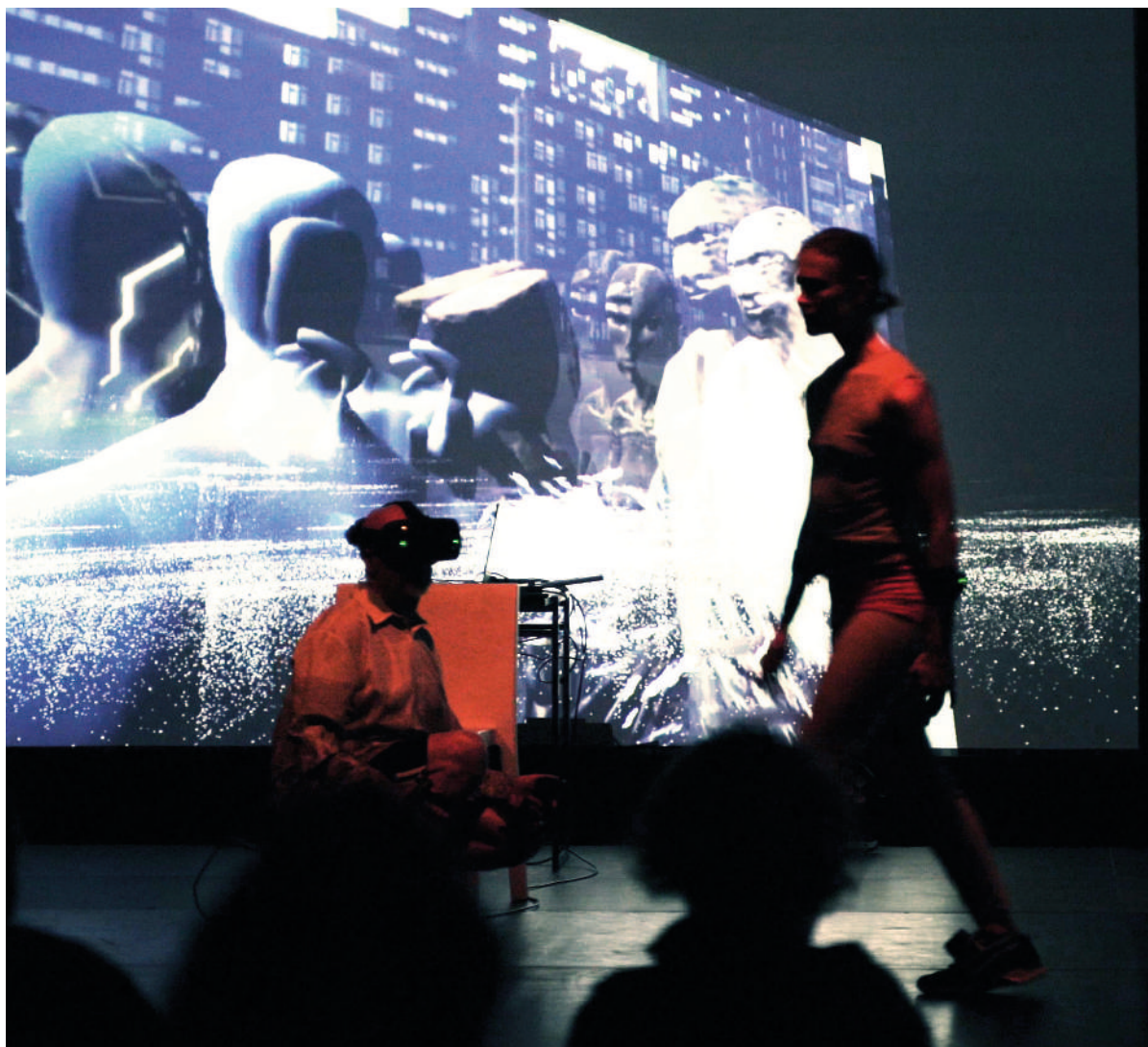
di Vincenzo Sansone



Gruppo Kònic Thtr, Frame da *SiNaPS*, 2023

Prima era il virtuale, poi a questo si è accostato l'aumentato, ma già nel 1994 Milgram e Kishino parlavano di realtà mista sottolineando che "L'etichetta VR è anche frequentemente usata in associazione con una varietà di altri ambienti, a cui non necessariamente rientrano la totale immersione e la sintesi completa, ma che cadono da qualche parte lungo un continuum di virtualità" (p. 1321). Oggi, in un mondo *figitale*, in cui è impossibile dissociare esperienze fisiche e digitali, VR e

AR diventano fondamentali per ibridare sempre di più il fisico e il digitale. Il termine *figitale*, che si origina dal mondo del marketing, si accosta a quello di online (costante presenza dell'online nella vita), teorizzato da Floridi e più incentrato su una riflessione filosofica dell'odierna concezione della realtà umana. Lo studioso



Gruppo Kònic Thtr, Frame da *SiNaPS*, 2023

osserva che le ICT hanno modificato la condizione umana, “le nostre relazioni con noi stessi, con gli altri e con il mondo”, portando, ad esempio, alla “sfocatura della distinzione tra realtà e virtualità” e alla “sfocatura delle distinzioni tra uomo, macchina e natura” (p. 7). E se a diffondersi è sempre di più il termine *figitale*, in questo bisogna includere le implicazioni filosofiche dell’onlife.

L’introduzione di nuove tecnologie nella società ha sempre avuto all’inizio risvolti preoccupanti. Come controllare i nuovi rapporti ed equilibri nell’odierno mondo digitale? Scriveva McLuhan che l’artista è colui che è in grado “di schivare l’urto violentissimo

della nuova tecnologia di qualsiasi epoca e di parare questa violenza con la sua consapevolezza” (p. 78) e, più recentemente, Balzola e Rosa affermano: “Pentrando nei meandri della tecnica, l’arte è in grado di rapportarsi con essa spesso prima e meglio del pensiero politico e filosofico, che purtroppo quasi sempre non conosce le tecnologie dal loro interno e quindi non è in grado di interpretarle e indirizzarle adeguatamente” (p. 26). L’artista è colui che conoscendo la tecnica

fa emergere i suoi risvolti positivi per la società.

Tra le varie esperienze artistiche, le arti performative sono quelle che più di tutte hanno parato i colpi del digitale, hanno condotto a una riflessione su di esso non solo dentro l’arte ma anche nella società e oggi stanno sviluppando interessanti esperienze intorno al concetto di *figitale*. Un esempio è la performance *SiNaPS* (2023) del gruppo Kònic Thtr, che dagli anni Novanta lavora su narrazioni transmediali attraverso l’uso di tecnologie interattive e telematiche connesse alla performance. *SiNaPS* va oltre e si immerge nel concetto di *figitale* con l’intento di connettere virtuale e fisico per produrre esperienze interattive, immediate e immersive tra questi due mondi, fondendoli in maniera inestricabile. Tre corpi nello spazio fisico, in congiunzione, danno vita a interazioni di tipo visivo e sonoro nel mondo digitale grazie all’uso di un sistema di realtà virtuale generativo e a tecniche di motion capture che permettono loro di creare queste esperienze in tempo reale anche attraverso il loro movimento nello spazio. Le tipologie di azioni e creazioni dei tre performer diffe-

riscono le une dalle altre e agiscono in relazione al sistema di VR che è intelligente, perché, una volta stimolato, genera immagini e suoni seguendo un proprio percorso. Dei tre performer, uno con sensori di movimento modifica l’ambiente virtuale auto generativo; un secondo, un visualizzatore (uno spettatore), indossa un dispositivo VR e ha una visione immersiva che mostra agli altri spettatori attraverso proiezioni nello spazio fisico; un terzo performer, un modificatore, indossa un dispositivo VR, si trova dentro lo stesso ambiente del visualizzatore, ma possiede delle possibilità di interagire con l’ambiente. Ruoli diversi ma azioni collaborative e condivise che si incontrano nell’ambiente virtuale. Realizzato in due versioni, nella prima, lo spettatore si fa osservatore di una performance di circa trenta minuti e assiste alle modifiche del digitale per mezzo del fisico. Nella seconda, più partecipativa, gli spettatori possono prendere i ruoli di visualizzatore e modificatore ed essere loro stessi a sperimentare il *figitale*. Ciò che accade in questa performance è qualcosa di nuovo e diverso rispetto alle performance tecnologiche del passato, in cui il digitale modificava il fisico ovvero la componente performativa. Adesso, a questa opzione se ne aggiunge un’ulteriore. È il livello fisico che modifica quello digitale/virtuale e la realtà virtuale esce dalla logica dell’utente immobile col visore che passivamente osserva un mondo per lui creato; l’utente adesso parte dal mondo fisico, entra nel virtuale, lo osserva ma con la sua fisicità lo modifica. Il mondo virtuale non può esistere senza il mondo fisico e si modifica in tempo reale proprio nell’interazione con il mondo fisico.

Bibliografia

- A. Balzola , P. Rosa , *L’arte fuori di sé. Un manifesto per l’età post-tecnologica*, Feltrinelli, 2019.
- L. Floridi (a cura di), *The Onlife Manifesto*, Springer, 2015.
- M. McLuhan (1964), *Capire i media*, Il Saggiatore, 2011.
- P. Milgram, F. Kishino, *A taxonomy of mixed reality visual displays*, in IEICE Transactions on Information Systems, vol. E77-D, No. 12, December 1994, pp. 1321-1329.

Intelligenza Artificiale Espressiva

Tra linguaggio e strumento

di Antonio Pizzo

Nel 2002 Michael Mateas utilizzò il termine Intelligenza Artificiale Espressiva nella sua tesi di PhD in cui presentava il progetto di dramma interattivo, *Façade*. Mateas sviluppava ricerche condotte nel decennio precedente dal Gruppo OZ della Carnegie Mellon University, e si collocava nel solco di un rinnovato interesse nella *computer science* per i cosiddetti agenti intelligenti. Mateas registrava una spinta a utilizzare la computazione nella creazione artistica ma soprattutto notava che la specifica branca di studi sull'intelligenza artificiale aveva una maturità tale da aver sviluppato metodologie, tecniche e teorie specifiche. L'Intelligenza Artificiale non era uno specifico software o un linguaggio di programmazione bensì una teoria su come rappresentare comportamenti autonomi, così come il modello BDI (*beliefs, desires, intentions*) negli anni Novanta aveva posto le basi teoriche delle architetture informatiche per la programmazione di agenti intelligenti. Mateas spostò il focus dallo strumento (la macchina) al linguaggio (il sistema simbolico), sapendo – naturalmente – che i due elementi erano strettamente connessi. Se il dramma è stato sviluppato grazie a un linguaggio specifico (la drammaturgia) e ai modi in cui gli autori e le autrici hanno compreso e innovato quel linguaggio, l'Intelligenza Artificiale poteva essere considerata un nuovo linguaggio della creatività. Come aveva detto Brenda Laurel nel suo *Computer as Theatre* il computer non era un calcolatore ma uno strumento di rappresentazione. L'Intelligenza Artificiale poteva essere un'ulteriore modalità della mimesi, così come la scrittura drammatica, il montaggio cinematografico, la pittura o la scenografia. A cavallo tra

gli anni Novanta e il Duemila, furono numerose le installazioni, le opere digitali, e le performance in cui gli artisti e le artiste scrivevano algoritmi per la creazione delle loro opere. Ciò richiedeva una forte ibridazione di saperi in cui intervenivano le abilità informatiche, ma soprattutto si concepiva l'atto del *coding* come una scrittura creativa. Scrivere linee di codice non era un'attività accessoria e funzionale bensì costituiva il vero e proprio atto creativo dell'artista. Così come uno scrittore teatrale definisce i comportamenti dei personaggi utilizzando il linguaggio naturale e i codici della drammaturgia, Mateas ha scritto le regole secondo le quali quei comportamenti potevano emergere autonomamente. Quando, sul volgere del 2022, Open AI ha lanciato il suo ChatGPT il tema dell'Intelligenza Artificiale è esploso nel dibattito pubblico e nella esperienza quotidiana in un modo così clamoroso da eguagliare quella sensazione di rivoluzione culturale che ha avuto l'avvento di Internet. L'Intelligenza Artificiale sembra destinata a influenzare i nostri comportamenti quotidiani e la società così come hanno fatto

motori di ricerca, i social media, la connettività diffusa e costante. Naturalmente ciò ha avuto riflesso anche nelle pratiche artistiche e non ultima in quella performativa e teatrale. La nuova percezione dell'individuo nella società dell'iperconnessione, della *liveness*, della Realtà Virtuale, è ulteriormente arricchita (o forse complicata) dall'introduzione della *agency artificiale*. La pratica performativa ha prontamente abbracciato queste possibilità, spesso incorporando i nuovi dispositivi tecnologici tra gli strumenti a propria disposizione: d'altronde il palcoscenico teatrale ha sempre accolto con interesse le soluzioni tecnologiche come strumento di rappresentazione e spettacolarizzazione dell'evento. Va però notato che rispetto alla cosiddetta rivoluzione digitale, la performance teatrale contem-

poranea ha voluto spesso problematizzare la pervasività dei dispositivi e degli algoritmi, come ha dimostrato Annie Dorsen nel suo *On Algorithmic Theatre*. L'avvento di prodotti commerciali nati dal successo dei Large Language Models, come appunto ChatGPT, riporta però il discorso sulla differenza tra strumento e linguaggio. Per un verso questi applicativi si offrono alla creazione artistica insieme agli altri dispositivi come i visori di Realtà Virtuale o i sensori; dall'altro rischiano di offuscare il lavoro sul linguaggio lasciando gli artisti e le artiste nel ruolo di utilizzatori finali o – nei casi migliori – di coloro che problematizzano questi strumenti in una prospettiva politica e sociale. La questione dell'Intelligenza Artificiale come linguaggio di rappresentazione si scontra con la natura commerciale di alcuni strumenti. Da un lato, vediamo lo sviluppo della *Hacking Creativity* per cui “piratare” prodotti esistenti costituisce l'obiettivo dell'opera e ne fonda anche lo statuto estetico; dall'altro, possiamo immaginare una maggiore ibridazione di saperi nella creazione artistica e l'affermarsi di nuovi linguaggi per la performance sempre più computazionali.



Michael Mateas, *Façade*, artificial intelligence-based interactive story, 2005

Natura morta

Installazione interattiva

di Mattia Pirandello

Natura morta è un'installazione interattiva esposta per la prima volta nel 2015 in occasione del Rural Emotion Fest (un festival per la valorizzazione e promozione del territorio rurale), presso il Castello di Mezzojuso (PA). L'opera è costituita da tre ramificazioni vegetali che "tornano in vita", producendo suoni in risposta all'interazione tattile dei fruitori. I sensori replicano la forma degli arbusti, come se fossero stati innestati in tre alberi naturali delle infiorescenze artificiali, al fine di mimetizzare l'apparato sensibile con la morfologia dell'elemento vegetale. Il titolo attinge allo stereotipo classico della composizione in ambito pittorico che, in questo caso, esce fuori dal quadro, acquisendo la terza dimensione per diventare tangibile attraverso i sensi del tatto e dell'udito. *Natura morta* è ideata e realizzata da Mattia Pirandello, il *sound design* delle reazioni acustiche ed il paesaggio sonoro diffuso in sottofondo sono a cura di Giovanni Magaglio, la documentazione fotografica è di Sergio Barbàra e quella video di Piero Consentino. Ripercorrendo cronologicamente le tappe che descrivono il processo creativo dell'opera, dalla sua concezione alla messa in scena, è possibile improntare alcune riflessioni attorno al binomio "naturale/artificiale".

IL VENTO CREATIVO - RACCOLTA

In primo luogo, il fenomeno che dà forma e sostanza all'idea dell'installazione è di origine naturale: una straordinaria tempesta di vento e gran-



Mattia Pirandello, *Natura morta*, installazione interattiva, 2015

dine colpisce la città di Palermo spezzando diversi alberi e ricoprendo le strade di rami. Questo



Mattia Pirandello, *Natura morta*, installazione interattiva, 2015

rende possibile il reperimento della materia prima utile alla realizzazione del progetto, pertanto è sufficiente cogliere i resti della tempesta dalle strade della città.

IL VENTO CREATIVO - FIORI D'ARTIFICIO

I resti vegetali raccolti sono selezionati e innestati con dei sensori a trasduzione magneto-dinamica, creati artigianalmente dai resti di componenti elettronici come bobine, cavi, magneti, ecc. La capacità ricettiva di tali sensori è estesa dalle infiorescenze artificiali che fungono da interfaccia trasformando le vibrazioni meccaniche, prodotte dall'interazione reale, in segnale elettrico a bassa tensione.

L'EVENTO DISTRUTTIVO - CORTEO FUNEBRE

L'artefatto, una volta composto, è trasferito nel luogo dell'esposizione. Occorre un furgone perché l'installazione, per quanto leggera e priva di valore materiale, è molto fragile: di fatto, spostarla dal luogo di origine a quello di approdo rappresenta l'unica spesa di produzione. Tuttavia emerge una complicazione dall'uso di un mezzo di trasporto ingombrante all'interno del piccolo paese adattato alla naturale conformazione di una montagna.

L'EVENTO DISTRUTTIVO - LA MESSA IN HABITAT

Quando gli abitanti comprendono che *Natura morta* risponde alle loro sollecitazioni, nonché quale sia il proprio ruolo in quanto "animatori", divampa un acceso dialogo tra gli artefatti esposti ed un nuovo vento che gradualmente, nel corso dell'esposizione, consuma materialmente l'opera. Una seconda calamità dunque, di origine artificiale, rappresentata dal naturale entusiasmo del pubblico più giovane, ristabilisce il disordine compiendo il ciclo vitale dell'opera. *Natura morta* è morta.

Il naturale artificio della musica

di Igor Sciavolino

Parlare di “naturale” in musica è davvero arduo. Forse è più semplice parlare di “artificiale”. Tra tutte le arti – già “artificiali” di per sé, perché prodotti della creatività umana –, la musica è forse quella che ha meno elementi “naturali”. È semmai un prodotto del tutto astratto. Dagli strumenti musicali – gli “attrezzi” per produrre i suoni – fino alle strutture compositive – le “architetture” in cui organizzare i suoni, che siano esse sinfonie o canzoni, madrigali o *drone texture* minimali – non c’è nulla in musica che possa essere rintracciabile anche in astrofisica o nei fenomeni naturali, nel mondo animale, vegetale, minerale: insomma, in natura.

Al limite possiamo rintracciare giusto dei paragoni o delle similitudini con quello che consideriamo natura. È quello che fanno i musicisti quando cercano di imitare suoni o forme della natura e riprodurle in musica. I risultati migliori, di fatto, sono ottenuti con i mezzi e i metodi più artificiali (o “artifiziosi”, come avrebbero scritto i teorici della musica europea di qualche secolo fa) a disposizione dei musicisti, ma producono *suggestioni* più che *riproduzioni fedeli* della realtà naturale. La musica ha dunque una tale capacità di astrazione da riuscire a costruire strutture sonore così ingegnose e sofisticate da suggestionare efficacemente gli ascoltatori, e resistendo pure alla prova del tempo certe volte. A questo risultato la musica arriva toccando le corde emotive e, soprattutto e quasi sempre, parlando di altro e di più: un altro che va ben oltre il modello “imitato”.

Qualche esempio arcinoto, direi pure banale, ma efficace: dai primi quattro *Concerti per violino e orchestra* della raccolta *Il cemento dell’armonia e dell’invenzione* di Antonio Vivaldi (tutti li conoscono più semplicemente come le *Quattro stagioni*) agli *Oiseaux Exotiques* di Olivier Messiaen, con tutto quello che c’è stato in mezzo,

prima e dopo [qrco1]. La musica più “artificiale” in assoluto è considerata da tutti la musica elettronica, per lo meno secondo l’immaginario collettivo di questi ultimi cento anni, da quando nel 1920 fu inventato il Theremin e nel 1928 le Onde Martenot: strumenti elettronici = “artificiale”, strumenti acustici = “naturale”. Questa sedicente “naturalità” si spiega forse per via dei materiali con cui sono costruiti (legni, pelli, corde, metalli) o forse perché per suonarli è necessario il gesto del suonatore ben visibile agli occhi dell’ascoltatore, quasi un “corpo a corpo” del musicista con lo strumento.

E la voce umana? Il canto? Quale strumento musicale può essere considerato più naturale di questo? In verità, i suoni estremamente organizzati e sofisticati che il nostro apparato fonatorio riesce a emettere sono frutto di un pensiero e un esercizio altrettanto organizzato e sofisticato. Ma anche gli oggetti d’uso quotidiano o industriale – funzionanti o rottami che siano – possono essere letteralmente suonati come strumenti musicali, generando un interessante gioco di specchi tra “artificiale” e “naturale”, soprattutto quando sono affiancati da strumenti veri e propri, magari acustici,

Partitura per doppio ensemble improvvisante

Incipit della parte per pianoforte



1



2



3



4

come un pianoforte (prodotto di alta ingegneria meccanica, peraltro) [qrco2]. La musica che impiega i campionamenti digitali (dai suoni ambientali alle voci, dagli strumenti acustici ai rumori di macchine e strumenti di lavoro) miscela con grande naturalezza l’artificiale con il sedicente naturale, il “vero” con il “falso” ovvero il “finto”, ma risultando sempre molto convincente: più vera del vero [qrco3].

Il ribaltamento speculare avviene quando si suonano strumenti acustici e/o elettroacustici imitando frasi e timbri come si costruiscono tipicamente nei *sequencer* MIDI dei computer: il naturale che imita l’artificiale [qrco4]. A una musica realmente e totalmente artificiale ci penserà una qualche IA in grado di creare musica *ex novo* senza che rimastichi materiale esistente. Il suo contrario sarà l’improvvisazione: musica “naturale” perché fatta da esseri umani che interagiscono tra loro in tempo reale. Difficile immaginare macchine IA capaci di improvvisare e di mettersi continuamente in gioco tra loro in maniera artisticamente convincente.

Bibliografia

O. Messiaen, *Oiseaux Exotiques* per pianoforte e piccola orchestra, https://youtube.com/watch?v=kBcod_FjNsY&ab_channel=RochelleSennet.
I. Sciavolino, *Landscape with Monolith and Broken Objects* per pianoforte obbligato e oggetti e strumenti rotti improvvisanti, da *Landscapes with Monolith*, Pietra Tonale, Bandcamp 2023, <https://pietratonale.bandcamp.com/album/landscapes-with-monolith>.
I. Sciavolino, L. Antonini, traccia 1 *Sisifo* e traccia 2 *Tantalo*, da *Enki*, Fluenstone, Bandcamp 2021, <https://igorsciavolino.bandcamp.com/album/enki>.
Pietra Tonale Orchestra, *Selce*, da *Discouno*, Pietra Tonale, Bandcamp 2024, <https://pietratonale.bandcamp.com/track/selce>.

Naturale/Artificiale: I luoghi della attenuazione

Esplorando il paesaggio sonoro

di Carlo Serra

Credo che contrapporre immediatamente Artificiale/Naturale, arrivando alla fine del drammatico processo di variazione climatica, che ci stringe tutti, sia al tempo stesso, comodo e insensato. Comunque si voglia intendere questa coppia oppositiva, che nasce sempre all'interno di perimetri culturali ben definiti, non necessariamente alfabetizzati, vi è sempre un lungo percorso astrattivo che vede prendere forma l'artificiale dalla soglia del naturale, nella forma della ricombinazione o nella forma della scomposizione di funzioni. Una testimonianza rilevante del formarsi di piani funzionali che tendono alla separazione, ma che sono ancora splendidamente impigliati nel vero del naturale, sono gli straordinari reperti raccolti nel suggestivo *Museo del Paesaggio Sonoro* che ha sede a Riva di Chieri. La ricchissima raccolta, cui ha dedicato un prezioso volume Guido Raschieri, e che vede nella figura di Domenico Torta la via d'accesso al senso musicale di oggetti capaci di raccontare la storia acustica di un territorio, nel momento in cui esiste ancora una funzione fra forme del quotidiano, divertimento e ritualità, ha molto da insegnare, a quei pochissimi che vogliono intendere questa opposizione in modo netto. Esiste infatti una tradizione di pensiero che vuol collocare naturale e artificiale in una forma oppositiva, ora ricorrendo ad un discorso mitologico sui livelli di elaborazione formale dell'artificiale, ora pensando nostalgicamente ad un passato in cui naturale ed artificiale coesistevano quasi pacificamente. La visita al *Museo* si apre infatti mettendoci di fronte ad un richiamo per uccelli, un artificio, come scrive bene Raschieri¹, volto all'inganno, ma, allo stesso tempo, un impressionante

lavoro di tecnica mimetica, che parte dalla corretta intonazione del richiamo, alla selezione dei materiali, dalle pelli alle camere d'aria, fino alla costruzione del fischietto, alla pressione delle labbra sul mantice, alla corretta posizione delle dita, mai troppo rigide, fino alla capacità di mimare o misurare gli effetti dinamici del suono, dal lontano al vicino. Il problema è ricostruire l'esibizione di una voce sempre più piccola, o di uno spazio con un effetto-presenza sempre più attenuato, per accompagnare l'allodola dentro alla trappola, alternando uno strumento grande ed uno più piccolo, in evidente continuità mimetica. Ecco un esempio eloquente di distinzione di funzioni che sono già pronte a sfociare ludicamente nel mondo del musicale: il modello del canto degli uccelli, che si insegue ossessivamente e con grandi varianti ben strutturate, parte da un piano antropologico che è, per sua natura, ambiguo. Che vuol dire essere bravi nell'uso del richiamo, nel piegare l'artificio alla riproduzione del naturale? Certamente avere una conoscenza approfondita del suono animale, come saper giocare immaginati-

vamente col suono, quasi perdersi dentro, per trovare le dinamiche che evocano artificialmente il canto vero dell'animale. A riprova di questo è frequente che l'idea dello spazio lontano, profondo, sia tutta giocata dai modi della interferenza, e questo ci fa comprendere quanti aspetti di proiezione immaginativa cadano ad integrare i dati percettivi. La penombra permette che il tracciato acustico della lontananza crei una vera e propria incurvatura nella percezione acustica dello spazio, un aprirsi del profondo. Dovremmo intenderlo come il farsi di uno spazio, certamente non neutro, che lascia intendere una processualità dal lontano al vicino. Sono nozioni che si applicano bene al paesaggio sonoro della foresta pluviale del Bosavi, dove i suoni forniscono continue informazioni sulla distanza, profondità e altezza della foresta. I Kaluli, spiega l'etnomusicologo Feld, interpretano queste figure sonore onnipresenti come orologi della realtà quotidiana, interagendo con il paesaggio sonoro mediante un continuo movimento di sintonizzazione e distacco, attraverso un incessante cambia-

mento di messa a fuoco percettiva, come usassero degli zoom uditivi che variano da una prospettiva microscopica a una grandangolare, fino a una da teleobiettivo, seguendo i costanti mutamenti di forma e campo delle tessiture sonore della foresta durante i cicli giornalieri e stagionali. Feld osserva che vi è un fattore sinestetico² che correla aspetti di suono, tessitura, spazio e movimento in un modo sensorialmente involontario e culturalmente convenzionale. Nella foresta pluviale tropicale, l'altezza e la profondità del suono si confondono facilmente.

La mancanza di indicazioni sulla profondità visiva si abbina alle ambiguità prodotte dalle diverse densità vegetative e da suoni onnipresenti (come lo scroscio dell'acqua), facendo spesso percepire la profondità come un'altezza che si sposta verso l'esterno, dissipandosi nel movimento. Il "che suona sollevato al di sopra" sembra codificare questa sensazione ambigua del "verso l'alto" percepito come "verso il fuori". Imparare a distinguere e percepire l'altezza e la profondità di un suono nell'assenza di termini di correlazione è stato il maggiore adattamento che mi sono trovato ad affrontare in questo ambiente. Per molti versi, il gioco della cattura dell'allodola sembra giocare col rovescio del senso di profondità acustica che nel suono dispiega l'ampiezza di un mondo culturale che tocca la stessa essenza dell'umano, dei ricordi che quel suono custodisce. Da questo terreno, che fonde percezione e immaginazione forse, sulle tracce di Leroi-Gourhan, si dovrebbe cercare il contatto, più che l'opposizione, fra artificio e natura.

Note

1. Cfr. G. Raschieri, *Il Museo del Paesaggio Sonoro*, Editò, 2020.
2. S. Feld, *Un manifesto per l'acustemologia. Traduzione e commento a cura di Nina Baratti in Dialoghi con i non umani*, a cura di E. Fabiano e G. Mangiameli, Molimo, 2019.

Tangible

Progetti di progettazione e realizzazione
di comunicazione handmade

a cura di Romeo Traversa



Beatrice Bellini, Pietro Benedini, Silvia Casati, Virginia Vantaggiato, *I like che ti porti dietro*,
II anno Design della Comunicazione, IED Milano

Tangible è una sperimentazione avviata allo IED di Milano dal 2013, nel corso di *Design della Comunicazione*. Il nome è liberamente tratto dal volume *Tangible: High Touch Visuals*, pubblicato in Italia nel 2009 dall'editore Die Gestalten Verlag. La metodologia *Tangible* è fondata sulla relazione virtuosa tra l'uso delle mani e lo sviluppo della creatività. Questa considerazione ispira le prime esperienze didattiche che nascono ormai diversi anni fa nell'area del design nordeuropeo e sono documentate in una serie di fortunate pubblicazioni. Queste pratiche trovano in Stefan Sagmeister il più rilevante estimatore negli Stati Uniti. Ci sono

importanti esponenti anche in Francia (Zim & Zou) e in Italia (Happycentro e Dadomani Studio), solo per citarne alcuni. La progettazione fuori dall'ambiente digitale produce un mood particolare – nel corso chiamato provocatoriamente *human touch* – che comporta il naturale e totale coinvolgimento del corpo e rappresenta un valore anche nella sfera dei rapporti interpersonali e sociali. Calore e unicità





Andrea Baciliero, Carla Corteselli Andreani, Alessandro Crespi, Emanuele D'Alessandro, Luca Fischer, *In-trattenimento*, Design della Comunicazione, IED Milano

sono caratteristiche intrinseche delle produzioni ispirate a questa metodologia. Il mix delle tecniche manuali, coniugato alle applicazioni digitali, rappresenta una “buona pratica” e fornisce agli studenti nuove abilità progettuali. Le tecniche proposte, supportate da una ricca documentazione sitografica, sono: papercutting, fotografia e tipografia anamorfica, stop motion, public intervention e street art, light graffiti, body painting, knitting art, tipografia creativa, installazioni e performance, ecc.

Il percorso formativo consiste in una serie di esercitazioni, sul modello *del learning by doing approach*; l'ultima di queste, richiede un concept ispirato al “mondo digitale trasferito nella realtà” e la realizzazione di una “composizione spaziale”. Tutte le esercitazioni richiedono inoltre una presentazione online/offline e una documentazione foto/video.

Nella pagina precedente:

Francesca Aiani, Leonardo D'Ambrosio, Atitaya Kongaew, Francesco Torelli, *First real date*, Design della Comunicazione, IED Milano

Interpretazioni traoveroali dell'ordine e del disordine

Nella dicotomia Naturale/Artificiale

di Federico Rosa e Alessandro Di Matteo

All'interno della dicotomia Naturale/Artificiale un aspetto che potrebbe essere utile evidenziare, al fine di comprendere le modalità di interpretazione che l'uomo e la macchina possono avere all'interno di un sistema, è il concetto di Caos. È affascinante riflettere sui legami intrinseci tra il caos a livello visivo (ciò che il nostro occhio vede) e il caos a livello matematico-fisico (come la macchina vede). Il concetto di caos può essere analizzato in maniera trasversale in diverse discipline scientifiche. In molti di questi ambiti, tale concetto è strettamente legato a quello di entropia (dal greco *ἐν* che significa dentro, e *τροπή* che si traduce in trasformazione). L'entropia, infatti, può divenire strumento atto a fornire una misura del grado di disordine presente in un sistema, considerando la situazione più disordinata come quella con l'entropia più alta. Il disordine ha tuttavia un significato estremamente specifico, ma ciò che è comune è la definizione di esso in base al significato trasmesso da una data configurazione di un sistema rispetto ad un'altra. Se pensiamo ad una stanza, ad esempio, la differenza tra la situazione di ordine e quella di disordine sono legate esclusivamente alla diversa disposizione degli oggetti all'interno di essa.

Nell'ottica della teoria dell'informazione l'entropia è legata al concetto di codifica, intesa come il modo stabilito per trasmettere l'informazione. Infatti, per ogni informazione base trasmessa, chiamata simbolo, è presente una specifica codifica. Tanti simboli formano quindi un alfabeto che ci permettono di effettuare una completa comunicazione. Grazie all'entropia, possiamo quindi stimare per

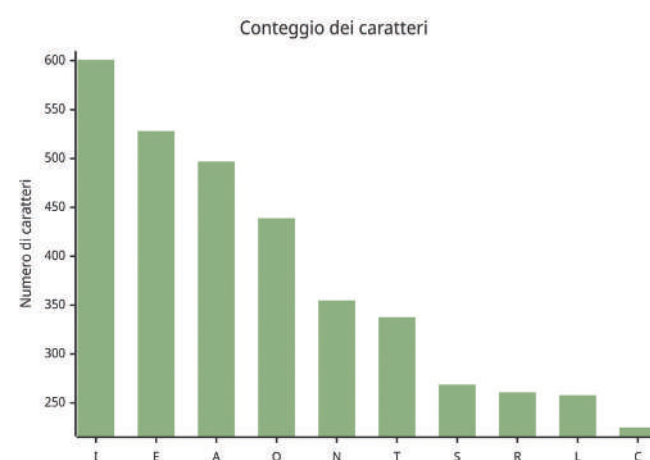
ogni alfabeto la quantità media di informazione contenuta in ogni simbolo di esso, permettendoci di scegliere quello che massimizzi l'informazione per simbolo. Se indichiamo l'entropia di un messaggio con H , si dimostra che è sempre possibile trovare una codifica tale che il numero medio di bit di codifica necessari n soddisfi la relazione. L'entropia è quindi strettamente legata all'alfabeto adottato. Consideriamo ad esempio la parola CASA. Per noi, essa ha un significato statico, ma esistono diverse codifiche per rappresentare la parola in una macchina, per esempio:

In codifica binaria UTF-8 (ASCII), sarà: '01000011 01000001 01010011 01000001' In codifica binaria UTF-16, sarà: '01000011 00000000 01000001 00000000 01010011 00000000 01000001 00000000'

Come si vede la seconda codifica va quindi ad occupare il doppio dello spazio, dato che la UTF-16 comprende una più ampia gamma di caratteri al suo interno.

Tuttavia, l'alfabeto di comunicazione è stabilito a priori, e pertanto in ogni caso si commetterà un'approssimazione per eccesso di ciò che è necessario. Analizzando questo testo con un semplice tool grafico, ci accorgiamo infatti della prevalenza di alcune lettere e dell'assenza o quasi di altre, come 'K' 'J', [graf. 1].

È su questo concetto, ad esempio, che si basano i tool di compressione dei file, andando ad ana-



Graf.1 Analisi dell'articolo in un tool di word counting per misurare l'entropia associata alla diversa distribuzione delle lettere nel testo del medesimo

lizzare un insieme di informazioni *a posteriori*, andando a calcolare il modo più significativo di usare i bit per avere una codifica che massimizzi l'informazione media per simbolo per lo specifico messaggio analizzato, minimizzando di fatto lo spazio occupato.

Ricollegandoci al caos visivo, è quindi interessante notare come si possa traslare a un concetto più astratto quello di *memorizzabilità*. Ad esempio, consideriamo un insieme casuale di pixel in scala di grigi.

Nel caso di entropia massima (completa casualità), notiamo quanto poco sia memorizzabile l'immagine. Questo accade perché non sono presenti pattern, bias o altre caratteristiche riconoscibili dal nostro alfabeto "mentale" di simboli che ci permette di interpretare la realtà.

Al contrario, se organizziamo i pixel in modo da formare una lettera, notiamo che l'immagine diventa subito più memorizzabile, in quanto per noi

acquista significato di *Lettera A* per ciò che è il nostro alfabeto mentale di simboli [fig. 1 - 4].

Ecco, quindi, che notiamo l'importanza della teoria sull'alfabeto mentale di cui sopra: per una macchina, le quattro immagini sottostanti non hanno diversa rilevanza, in quanto non usufruiscono dell'interpretazione umana della realtà.

Al contrario noi siamo in grado di memorizzare e riprodurre più difficilmente le prime immagini e più facilmente le altre. Ciò avviene perché, utilizzando i simboli che abbiamo creato intrinsecamente, come preannunciato sopra, riduciamo l'entropia e quindi aumentiamo il rapporto tra significato e dimensione (che in questo caso è fissa).

Questo tipo di ragionamento può essere associato al concetto di inquinamento visivo¹. Prendendo in considerazione, ad esempio, la storia del marchio di Starbucks Coffee, si può subito notare come, specialmente mettendo a confronto il logo del 1992 con quello del 2011, sia presente una notevole differenza in termini di entropia. Nel penultimo logo, infatti, sono presenti molti più elementi rispetto all'ultimo. L'entropia è stata quindi ridotta e ciò ha consentito una maggiore visualizzazione del simbolo. Anche nel caso della storia dei marchi di Nike, si può riscontrare la stessa con-



statazione. Più precisamente è semplice vedere come nel caso dell'ultimo logo del 2019 sia più entropicamente ordinato e sulla

Fig. 1-4
Quattro immagini con lo stesso numero di pixel posti in maniera diversa: dimensione fissa, significato crescente



carta il famoso baffo risulta più semplice da ricordare, in quanto progettato con meno simboli rispetto agli altri due.

Questa riflessione ci ha consentito di comprendere come effettivamente esistano delle relazioni tra l'inquinamento visivo, il concetto di entropia e il pensiero riguardante il simbolo (segno il cui significante ha un rapporto puramente convenzionale con ciò che è significato).

Siamo consapevoli che l'iconicità di un simbolo non è strettamente data dalla quantità minore di entropia possibile, tuttavia, in generale, adottare una metodologia di progettazione che miri verso il minimalismo nella maggior parte dei casi può dare i suoi risultati e consentire di ottenere una maggiore impressione in memoria.

Note

1. In Italia il tema dell'inquinamento visivo è stato indagato ampiamente da Paolo Rognini (docente di Ecologia urbana e sociale presso l'Università di Pisa), il quale fornisce una definizione: "l'alterazione di qualsiasi unità spaziale, ad opera di agenti incongrui, sgradevoli per la vista e tali da generare malessere"; da P. Rognini, *La vita offesa. Inquinamento visivo e qualità della vita in Italia*, FrancoAngeli, 2008.

Il labirinto della mente e l'imitazione della natura

Nota in margine a un volume di Ettore Selli

di Vincenzo Maria Corseri

Labirinti italiani è uno di quei rari progetti editoriali che vanno fino in fondo, con radicalità e passione, nel lavoro di indagine delle qualità espressive della mente umana, dimostrando che lo sforzo dell'uomo di conciliare artificio e natura non è mai vano laddove si cerca di compiere un cammino che porta a una trasformazione interiore. In tale prospettiva, chi deciderà di seguire il percorso delineato da Ettore Selli in un volume che descrive con cura il paesaggio italiano attraverso la narrazione storica del segno labirintico, sarà chiamato a sfidare la molteplicità del reale, trovando pure, all'interno di questo dedalo meraviglioso e terribile, fatto di simboli, colori, piante capaci di creare ineffabili atmosfere, materiali d'uso comune, una possibile via d'uscita, o un centro ideale in cui riappropriarsi dell'identità perduta. È facile, in questi termini, prendendo spunto dalla lettura di un testo che è allo stesso tempo “un minuzioso censimento, una guida, ma anche una piccola enciclopedia” sul genio italiano in relazione alla sua capacità di ripensare lo spazio e le funzioni dell'immaginario partendo dal paesaggio, risalire a un tema archetipico della civiltà mediterranea, quello, appunto, del labirinto: un tema che ricorre con enorme frequenza nella storia dell'umanità e che ritroviamo, ugualmente, nella letteratura e nelle arti visive, ma anche nella filosofia, considerata fin dalle sue scaturigini, e nell'architettura. Il labirinto assume una sua specifica connotazione conoscitiva nel momento in cui colui che lo percorre riesce a rendersi conto dell'unicità dell'esperienza che sta per vivere.

È l'esperienza di chi, collocandosi in una solitudine volontaria, decide di intraprendere un viaggio – complesso e, sotto certi versi, indefinibile – che *in itinere* gli permette di prendere coscienza della propria, assoluta individualità. In tale prospettiva, ognuno di noi, entrando nel labirinto, interiorizza lo scontro quotidiano con la realtà che inevitabilmente è presente lungo il percorso della vita e, attraverso il metodo, l'attenzione e la continuità che esso ci impone di rispettare, prende piena consapevolezza dello sforzo che si deve attuare per pervenire a una reale metamorfosi interiore. Il labirinto è il luogo simbolico che richiama, per antonomasia, il concetto di “spaesamento”, ovvero della perdita dell'orientamento che cristallizza, davanti alla pluralità dei percorsi possibili, il visitatore denuciandolo di ogni certezza. La sua creazione – per riprendere una significativa formula di Giorgio Colli – oscilla “tra il gioco artistico della bellezza, estraneo alla sfera dell'utile, e l'artificio della mente, della ragione nascente, per sbrogliare una fosca,



Pier Carlo Bontempi e Davide Dutto con Franco Maria Ricci, *Labirinto della Masone*, Fontanellato, Parma



Italo Lanfredini, *Labirinto di Arianna*, fotografia di Pio Andrea Peri, Castel di Lucio, Messina

ma concretissima, situazione vitale”. Quello del labirinto è, allo stesso tempo, anche lo sfondo su cui si concretizza la possibilità di incontrare l'altro, il diverso da noi (il Minotauro, d'altro canto, simbolizza questo): un elemento liminale, quindi, che separa e unisce, così come, all'interno dei luoghi sacri, di frequente troviamo raffigurato un labirinto per rammentare ai fedeli che è possibile accostarsi al mistero di Dio solo congetturamente, attraverso un difficile percorso di avvicinamento razionale e spirituale

al divino. Ma mai direttamente. Addentrarsi nel dedalo di un labirinto significa, procedendo progressivamente verso il centro, approdare all'ordine delle cose, anelare alla chiarezza. Il labirinto è nella dimensione psichica, neuronale, mentale, espressione di una complessità tutta umana che l'umanità stessa ha avuto bisogno di riprodurre attraverso gli artifici dell'architettura, la progettazione razionale, la discretizzazione del concreto tangibile articolato su piani, pendii, siepi, muri, matericità in grado di restituire la narrazione del sé complesso e dell'ambiente, dell'esperienza. Tutto questo, in fondo, rappresenta nella sua maniera più compiuta la metafora esistenziale della condizione umana. Il labirinto pone l'uomo di fronte al suo mistero. Il labirinto è l'uomo.

Bibliografia

- G. Colli, *La nascita della filosofia*, Adelphi, 1975.
K. Kerényi (1983), *Nel labirinto*, a cura di C. Bologna, Bollati Boringhieri, 2016.
E. Selli, *Labirinti italiani. Arte, storia, paesaggio e architettura nei misteriosi dedali della Penisola*, Pendragon, 2022.

Go Outside and Stay Inside

L'interazione videoludica con la natura

di Tommaso Verde



Shelter, sviluppato da Might & Delight, screenshot dal videogame, 2013

Nei forum e nelle chat di gioco online, non è strano trovare la scritta *Touch grass*. Una abbreviazione inglese della frase “*Go outside and touch some grass*” traducibile in “Esci e vai a toccare dell’erba”. Normalmente viene utilizzata per indicare qualcuno che passa troppo tempo davanti a uno schermo o per far riferimento a qualcuno che ha perso la connessione con ciò che è reale. Questa frase, così semplice, si pone in maniera antagonista nella relazione tra l’uomo e tecnologia, sostenendo che forse alcuni di noi dovrebbero passare più tempo a contatto con la natura. Ma proprio grazie alla tecnologia possiamo creare e vivere esperienze uniche, che ci permettono di avvicinarci alla tanto agognata natura, in modi che altrimenti sarebbero impossibili. In particolare, è grazie al medium videoludico, e la sua caratteristica chiave, l’interazione, che possiamo non solo osservare dei petali di fiori danzare lungo vaste

praterie cullati dal vento, ma essere noi stessi a guidarli alla ricerca dei loro simili.

Tutto questo è possibile in *Flower* (thatgamecompany 2009), una esperienza floreale raccontata senza parole ma solo attraverso la semplice e poetica interazione tra un turbinio di petali e i suoi simili non ancora sbocciati. Navighiamo e viaggiamo tra distese di turbine eoliche e tralicci elettrici, fino a raggiungere una giungla di cemento armato, ormai completamente grigia e svuotata da ogni sorta di vita e significato. Sarà proprio questo singolo petalo, svolazzando tra i grattacieli a riportare il verde



Flower, sviluppato da thatgamecompany, screenshot dal videogame, 2009

dove ormai sembrava non avere più posto. *Flower* è una magnifica avventura che non solo mira a riappacificare il nostro rapporto con la natura in una maniera non convenzionale, ma anche a raccontarci una lunga storia di coesistenza tra piante e uomini. Ora che non solo possiamo toccare l’erba, ma possiamo vivere la toccante esperienza di essere i petali che ci danzano sopra, perché fermarci alla flora quando possiamo avvicinarci alla fauna, ricca di speranze ma anche di pericoli? Un ambiente che perpetua la legge naturale del più forte e della sopravvivenza lo troviamo in *Shelter* (Might & Delight 2013), dove poseremo le zampe per andare a esplorare una vasta foresta nei panni di un tasso accompagnato dai suoi cuccioli. Usciti dalla propria tana alla ricerca di cibo, dovremo avventurarci nei dintorni foraggiandoci di frutta e tuberi o cacciando

altri piccoli animali. La catena alimentare non perdona: come siamo predatori, possiamo essere prede. Sarà proprio un’aquila a farci realizzare questa tragica realtà, minacciando di banchettare con uno dei nostri piccoli se non saremo attenti. È proprio qui che *Shelter* ci ricorda senza mezzi termini che l’ordine naturale delle cose non è caritatevole come ci piacerebbe pensare. Dovremo nasconderci nell’erba alta ed evitare l’acuta vista del predatore, se vogliamo assicurarci di poter superare la foresta. Alla fine di tutto, ci troveremo di fronte a un finale dolceamaro, dove il ciclo della vita fa il suo corso e ricomincia con o senza di noi. La prossima volta che leggeremo le parole *Touch grass* prendiamoci un momento per pensare a tutti i modi con cui possiamo interagire con la natura fuori casa, ma, nello stesso tempo, apprezziamo anche le infinite possibilità di vivere ciò che ci circonda attraverso i nostri schermi. Ovviamente le due cose non si escludono e non sono sostituibili, tutt’altro. Interagiscono e si potenziano tra di loro, creando una nuova realtà, aumentata attraverso l’occhio della tecnologia. Quindi, cosa aspettiamo? Andiamo a toccare dell’erba, digitale o reale che sia, l’importante è che non ci dimentichiamo del ruolo fondamentale che la natura ha nelle nostre vite.

I sogni contemporanei di Little Nemo tra artificio e natura

Tavole inedite di Alessia Cillario, Angelo Furio, Marta Reviglio, Santiago Bernabè
Leal liberamente ispirate a Little Nemo in Slumberland di Winsor McCay

Con una nota
di Pierpaolo Rovero

Ci troviamo negli Stati Uniti all'alba del Novecento, in un'epoca caratterizzata da una fervida crescita economica e da enormi sfide e opportunità per il mondo dell'editoria. I grandi giornali pubblicano la domenica ricchi supplementi a colori, rivolti sia ai bambini che agli adulti. È facile capire come in questo contesto la narrazione per immagini conosca uno sviluppo sorprendente. La giovane arte del fumetto inizia a definire le sue caratteristiche fondamentali: la suddivisione in vignette e l'utilizzo di nuvolette per racchiudere i dialoghi. Il linguaggio si afferma conquistando un vasto pubblico desideroso di svago e divertimento. I protagonisti sono spesso bambini irrequieti, monelli che si rifiutano di stare al loro posto. Il fumetto è un po' come loro: un linguaggio ancora immaturo che cerca di definirsi mediante continue sperimentazioni.

Il 15 ottobre 1905 arriva la svolta: sulle pagine del *New York Herald* viene pubblicato il primo episodio di *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay. Da quel giorno, il fumetto si apre a nuove frontiere, abbandonando la comicità e l'ironia per esplorare tematiche fantastiche, ambienti surreali e creature straordinarie. Come ha osservato Hugo Pratt, il fumetto con Little

Nemo abbraccia la poesia. *Winsor McCay* non è solo un pioniere della narrazione per immagini, ma anche un grande artista. Si distingue infatti per essere uno di quei rari autori capaci di coniugare la maestria nel disegno con la capacità di raccontare storie in modo coinvolgente. Le sue vignette non solo definiscono il ritmo della narrazione attraverso posizione, forma e dimensione, ma trasformano lo spazio scenico in un elemento centrale della storia. La prospettiva diventa un potente strumento emotivo, mentre lo stile liberty ricercato amplifica il carattere onirico del racconto.

Chi è Little Nemo? Il nome ci ricorda che è piccolo; per l'esattezza ha cinque anni, esattamente come gli anni di quel secolo appena iniziato. Nemo, come il capitano del romanzo di Jules Verne, è un viaggiatore. Il

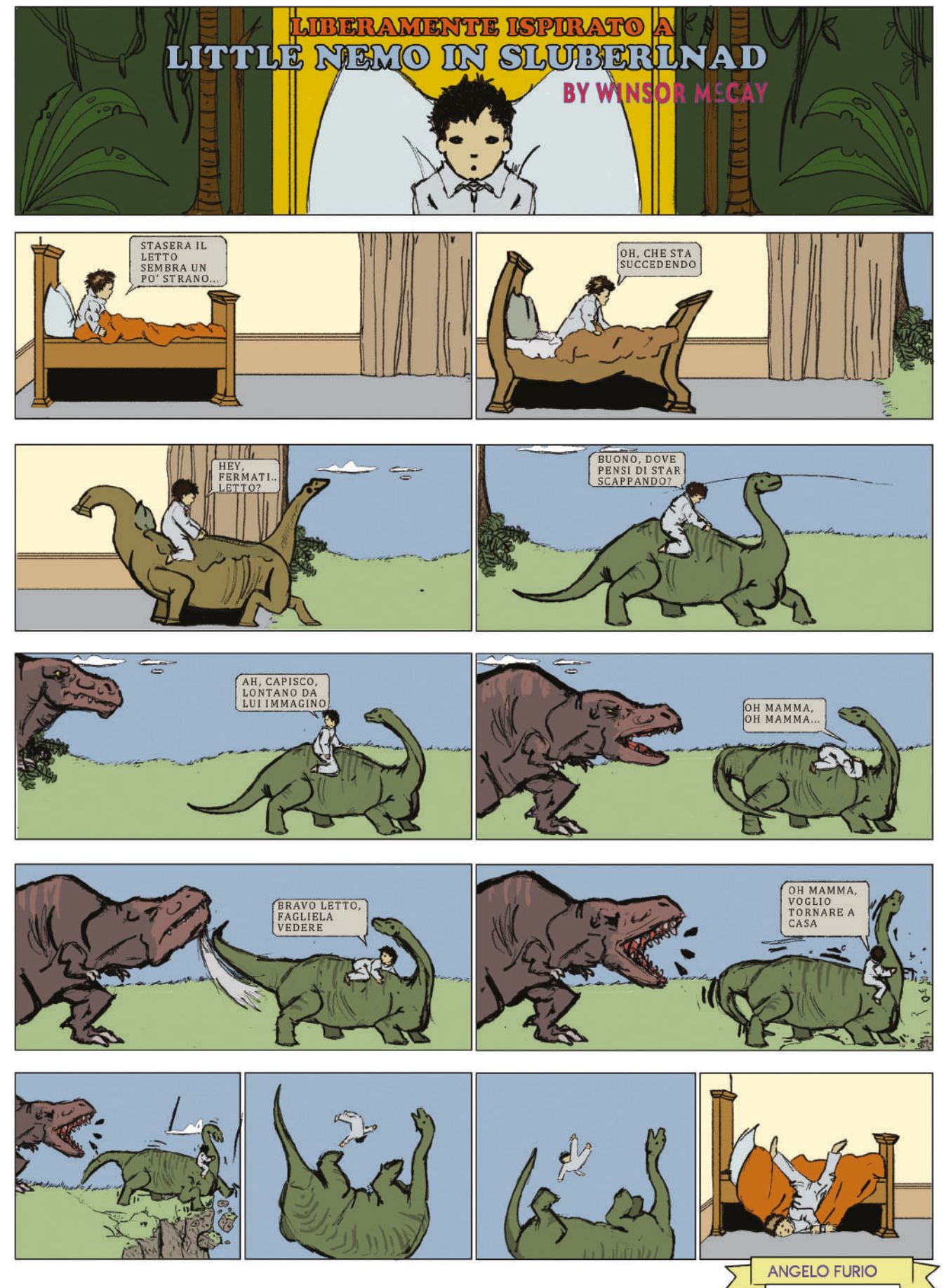
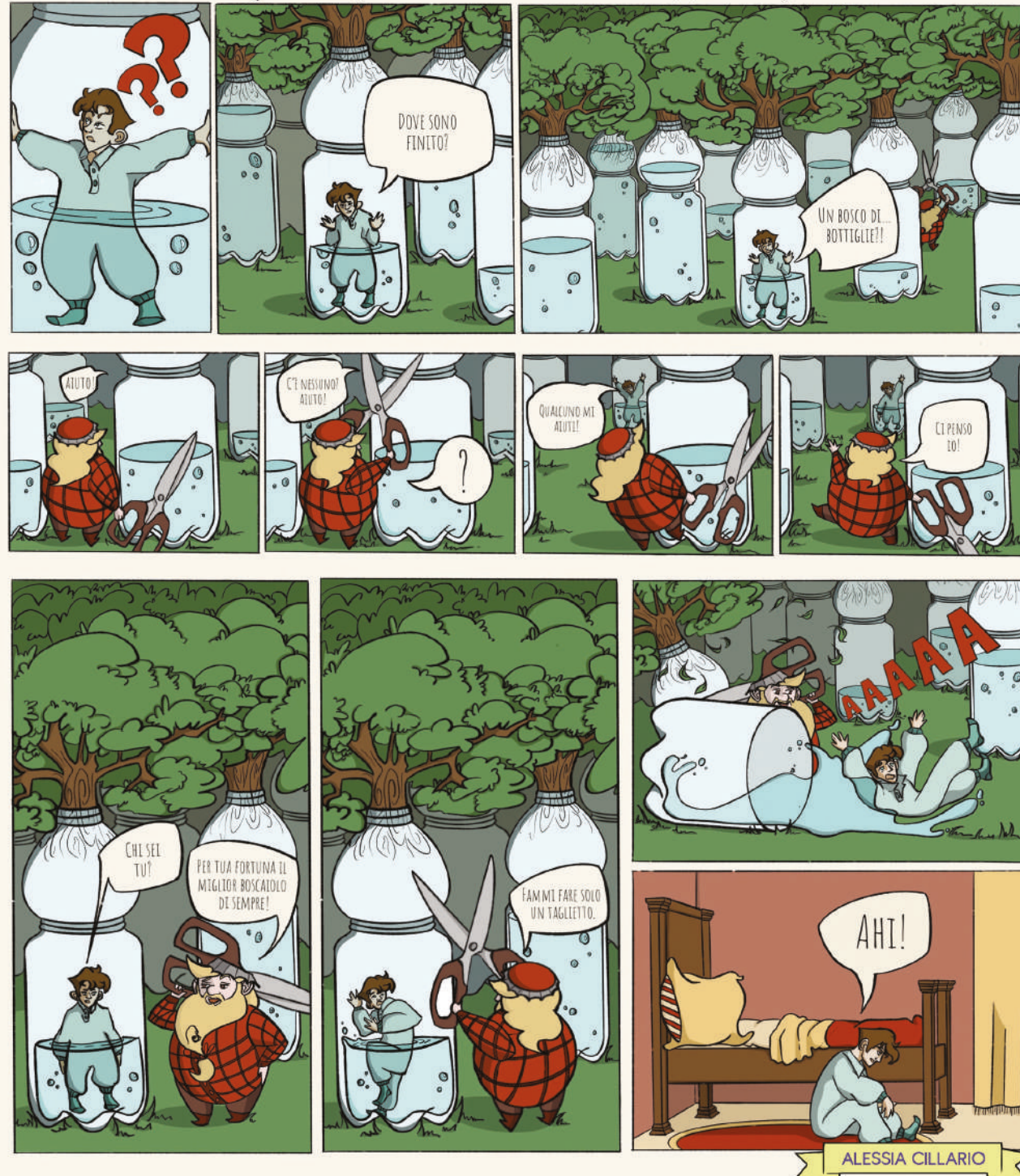
regno in cui si muove è quello dei sogni, vivendo straordinarie avventure attraverso la sua fervida fantasia. In sostanza, *Little Nemo* ci invita ad immergerci nelle profondità dell'inconscio umano, sondando le nostre paure più profonde e le aspirazioni più intime. Oggi, in un'epoca in cui le tecnologie digitali permeano ogni aspetto della nostra esistenza, le porte del regno esplorato da questo giovane protagonista sembrano aprirsi alla nostra vita quotidiana in un modo sorprendente. La distinzione tra naturale e artificiale diventa sempre più sfumata, lasciando intravedere nuove prospettive sul rapporto tra realtà e immaginazione.

I giovani artisti dell'Accademia hanno raccolto la sfida di aggiornare i sogni di Nemo, offrendo una riflessione profonda sul regno di Slumberland che ormai non appartiene più alle inquietudini dei sogni notturni, ma alle nostre vicissitudini giornaliere. Da cui non è più possibile evadere.

LIBERAMENTE ISPIRATO A

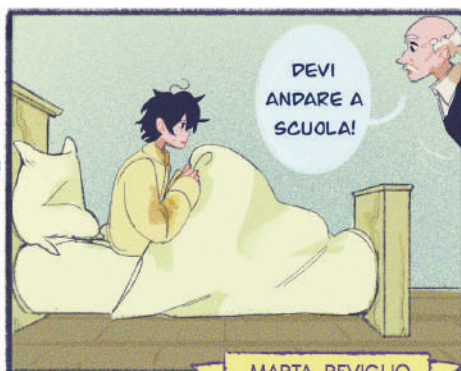
LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND

BY WINSOR McCAY



LIBERAMENTE ISPIRATO A

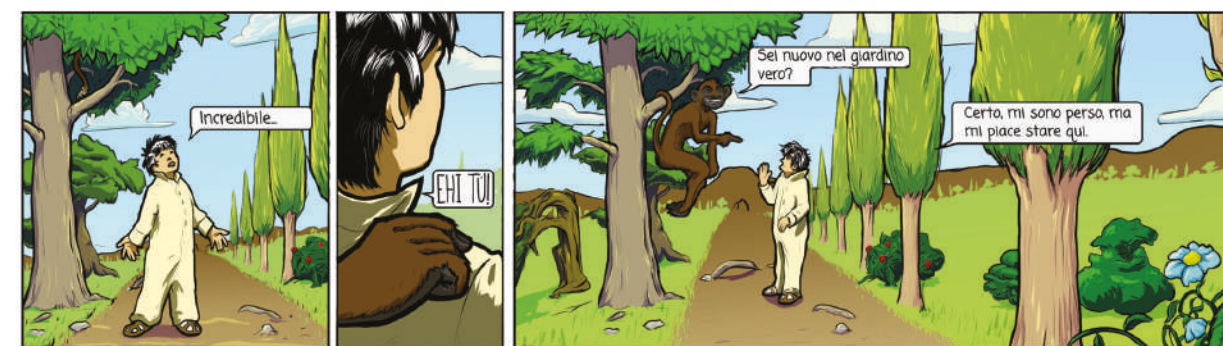
LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND BY WINSOR McCAY



MARTA REVIGLIO

LIBERAMENTE ISPIRATO A

LITTLE NEMO By Winsor McCay



SANTIAGO BERNABE' LEAL



continua sul nostro sito...

Errata Corrige

L'opera a pagina 149, fig.2 del volume **R-Esistenze** *Centro/Periferia* (2023) non è di Antonio Carena ma di Giulio De Mitri, *A sua immagine e somiglianza*, installazione, 2016, fotografia di Giorgio Ciardo.

Coedizione



Finito di stampare nel mese di ottobre 2024 da Cartografica Toscana, Pescia,
Per conto de Gli Ori, Pistoia.

Credits

Volume antologico Albertina
Press e rivista on line
(www.resistenzemag.com)

Coordinamento editoriale
ANDREA BALZOLA
con la collaborazione di
GERARDO DE PASQUALE
GIAN ALBERTO FARINELLA

Segretaria di redazione
MARTINA PARISI

Redazione
ANDREA BALZOLA
GIANLORY BARLETTA
CHIARA CAFORIO
LUCIA CAMMARATA
SALMA HILMI
ANDREA REBECCA MANCUSO
CRISTINA MELI
MARTINA PARISI
GIANLUCA VIGHETTI

Revisione testi
ANDREA BALZOLA
LUCIA CAMMARATA
con la collaborazione di
ANDREA REBECCA MANCUSO
CRISTINA MELI

Progetto grafico
CHIARA CAFORIO
MARTINA PARISI

Impaginazione grafica
CHIARA CAFORIO
SALMA HILMI
MARTINA PARISI
COSIMO SIMINI

Logo design e video
GIANLORY BARLETTA

Web content editors
SALMA HILMI
MARTINA PARISI
GIANLUCA VIGHETTI

Social
ANDREA REBECCA MANCUSO
CARLOTTA THIONE



ISBN 978-88-7336-988-2



9 788873 369882 >