

Prospettive contemporanee nel dibattito italiano sull'estetica del digitale

di Lorenzo Manera*

ABSTRACT

The interactive dimension that characterizes the digital sphere, the perceptual aspects that define our relationship with technological devices, and the reconfiguration of the sensitive experience are receiving increasing attention in the Italian contemporary aesthetic debate. On the one hand, this contribution aims to critically examine how the spreading of neo-technologies is redefining the perceptual experience. On the other hand, by presenting the main perspectives on digital aesthetics developed within the Italian context, the paper focuses on the issues and the aspects that might contribute to foster an interactive relationship between digital technologies, human subjects, and the environment. Finally, this contribution aims to both highlight how such perspectives can inform the advancement of new forms of aesthetic education in the digital age, and to define some specific aspects that might contribute to its development.

KEYWORDS

Digital Aesthetics; Interactivity; Aesthetic education; Digital technologies; Intermediality.

1. *Tecnologie digitali e riconfigurazione dell'esperienza sensibile*

Alcune tematiche, tra cui la dimensione interattiva che caratterizza il digitale, la riconfigurazione dell'esperienza sensibile legata ai processi di mediazione sempre più pervasivi operati dai device digitali, nonché gli aspetti percettivo-relazionali che definiscono il rapporto tra individui e dispositivi tecnologici sono oggetto di una crescente attenzione all'interno del dibattito estetico contemporaneo internazionale e italiano: è in particolare su quest'ultimo che il presente contributo intende concentrarsi. Tra le principali problematiche che caratterizzano tale dibattito, particolare interesse è emerso rispetto al rapporto che regola l'interazione tra immaginazione e mondo-ambiente, la cui configurazione si sta sviluppando sulla base di mediazioni tecniche che hanno assunto modalità sino ad oggi inedite, caratterizzate da un processo di

* Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, lorenzo.manera@unimore.it

tecnicizzazione della sensibilità che sta mutando profondamente l'esperienza percettiva.

Le forme di relazione che si possono instaurare tra essere umano e dispositivi digitali sono oggetto, in ambito estetico, di analisi interpretative tese anzitutto a indagare il processo tramite cui, da un punto di vista percettivo, si tende in misura crescente a far affidamento alle neo-tecnologie digitali¹ per interagire con le diverse entità che caratterizzano l'ambiente circostante. Nella prospettiva elaborata da Cali², le tecnologie emergenti stanno costituendo in maniera crescente l'ecoambiente che caratterizza la contemporaneità e, a tal proposito, Montani ha messo in luce come il digitale stia realizzando "in modo particolarmente marcato e per alcuni aspetti inedito la sua natura di ambiente"³, producendo una riorganizzazione sistematica del sentire comune.

Secondo l'autore, uno dei principali rischi legati alla rapida e pervasiva diffusione delle tecnologie digitali riguarda l'anestetizzazione della percezione sensibile, che può conseguire all'esautoramento dei processi rielaborativi della realtà esercitato dai device elettronici. Nel dibattito estetico recente, tali rischi sono stati tematizzati secondo prospettive che pongono in risalto ulteriori elementi critici.

In *Die Errettung des Schönen*⁴, Han ha sostenuto che, dal punto di vista estetico, la caratteristica principale del digitale può essere individuata in un complessivo appiattimento sensoriale, elemento che dà luogo a una dinamica percettiva priva delle dimensioni di alterità che permettono di dotare l'esperienza di una dimensione di senso. Prendendo in analisi il processo di indebolimento che caratterizza la relazione tra immagine digitale e mondo naturale, Finocchi⁵ ha individuato nella perdita delle qualità sensibili dell'esperienza, nei processi di de-soggettivazione, di indifferenziazione percettiva e di derealizzazione dell'immaginario i principali rischi legati alla mediazione sempre più pervasiva operata dai dispositivi digitali. Nelle prospettive delineate, la diffusione delle neo-tecnologie viene legata al rischio di favorire la marginalizzazione del ruolo delle facoltà immaginative, a cui conseguirebbero un processo di

¹ Rispetto alle tecnologie e ai media analogici, che mantengono appunto pattern stabili nel processo di modifica di stato delle informazioni che trasmettono (si prenda ad esempio il segnale elettrico), le tecnologie digitali codificano qualunque tipo di informazione in serie di numeri binari.

² Cali D.D., *Mapping Media Ecology. Introduction to the Field*, Peter Lang, New York 2017.

³ Montani P., *Prolegomeni a un'educazione tecno-estetica*, in "Mediascapes Journal", 5 (2015), p. 79.

⁴ Han B.C., *Die Errettung des Schönen*, Fischer Verlag, Berlin 2015.

⁵ Finocchi R., *Ipermedia e locative media: cronologia, semiotica, estetica*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2016.

inertizzazione dell'esperienza sensibile e una progressiva autonomizzazione di tecnologie ipermediali auto-operanti.

2. *L'attualizzazione del paradigma deweyano nel dibattito sull'estetica del digitale*

Nell'affrontare la problematica del mantenimento di forme di autenticità interattiva nell'era digitale, l'elaborazione deweyana della nozione di esperienza, intesa principalmente come interazione tra organismo e ambiente, risulta particolarmente efficace, in quanto consente di affrontare criticamente i rischi legati agli effetti operati sul piano della percezione sensibile dalla diffusione di tecnologie digitali. A tal riguardo, Diodato⁶ ha messo in luce come la concezione deweyana della relazione arte-esperienza, intesa come modello esemplare del senso di quest'ultima, assume un significato particolarmente pregnante rispetto alla configurazione contemporanea dell'ambiente, in cui i media digitali si caratterizzano in maniera crescente come i luoghi stessi dell'esperienza.

Tale fenomeno, se da un lato ha rafforzato i tratti anestetizzanti "dell'immaginario mediale e del relativo regime del desiderio proprio dell'epoca del marketing emozionale"⁷, dall'altro ha reso possibile lo sviluppo di prime forme di progettazione e sperimentazione di corpi-ambienti virtuali, in cui la dimensione interattiva può arrivare a costituire forme di esperienza estetica intese proprio in senso deweyano, cioè forme di perfezionamento dell'esperienza che avvengono tramite processi intelligenti e sensibili allo stesso tempo. I corpi-ambienti virtuali assumono i tratti dell'intermediarietà, rendendo interno ed esterno aspetti di un medesimo fenomeno e caratterizzandosi come luoghi in cui il confine diviene territorio, attualizzando la prospettiva del filosofo americano, che prevede il superamento delle forme di dualismo e di polarità tra passività e di attività, soggettività e oggettività, corpo e ambiente. Nell'estetica deweyana, la dimensione corporea si caratterizza infatti come soglia relazionale tra uomo e mondo, in una dinamica interattiva che coinvolge l'esperienza percettiva in modo sinestetico. Tuttavia, nella dinamica relazionale tra corpo e ambiente emerge il rischio che i connotati interattivi vengano impoveriti da esperienze che il filosofo americano definisce anestetiche⁸, caratterizzate dall'assenza

⁶ Diodato R., *Immagine, arte, virtualità. Per un'estetica della relazione*, Morcelliana, Brescia 2020.

⁷ Ivi, p. 120.

⁸ "There is experience, but so slack and discursive that it is not an experience. Needless to say, such experiences are anesthetic" (J. Dewey, *Art as experience*, Perigee Books,

di una dimensione autenticamente relazionale, dovuta all'impossibilità di individuare elementi che siano legati tra loro da connessioni non esclusivamente meccaniche. Al contempo, come è stato messo in luce da Marfia e Matteucci⁹, nella prospettiva deweyana viene sottolineata l'impossibilità del verificarsi di un processo di ipostasi nel costituirsi della correlazione tra soggetto e oggetto, laddove quest'ultimo si presenta sempre come termine di un'interazione che diviene elemento qualificante di una precisa modalità relazionale, costituita dal rapporto interattivo e continuamente riorganizzato che intercorre tra corpo e ambiente, a cui consegue la possibilità di dar vita a dimensioni relazionali autenticamente partecipative e comunicative¹⁰.

Le considerazioni esposte risultano utili per affrontare criticamente il tema delle conseguenze di un'eccessiva delega attribuita ai device digitali, che rischiano di caratterizzare in senso anestetico il processo di rifigurazione della realtà, impedendo un'elaborazione immaginativa dei dati recepiti dai sensi.

Una volta delineati alcuni aspetti che conseguono alla crescente diffusione delle tecnologie digitali, il presente contributo intende analizzare, sulla base delle prospettive teoriche che caratterizzano il dibattito estetico italiano, le condizioni che rendono possibile il costituirsi di un rapporto interattivo e multiforme tra soggetti, tecnologie digitali e ambienti mediali.

Rispetto a tale tematica, la riflessione estetica di Montani insiste nel rilevare come il mantenimento di una dimensione di autenticità delle esperienze percettive che avvengono all'interno degli ambienti mediali risulti legato ad alcune condizioni specifiche. Secondo l'autore, per garantire una dimensione interattiva è necessario che vengano salvaguardati alcuni elementi ambientali costitutivi, in particolare i caratteri di imprevedibilità, contingenza, resistenza e irriducibilità¹¹. Anche in questo caso, il riferimento alla filosofia estetica deweyana e alla elaborazione di un parallelo tra i binomi esperienza e natura, tecnica e *physis* risulta particolarmente significativa per lo sviluppo di un'analisi della dimensione esperienziale che si verifica in tali ambienti. La ripresa della prospettiva deweyana permette infatti lo svolgimento di un'ulteriore

New York 1980, p. 40).

⁹ G. Marfia, G. Matteucci, *Some remarks on aesthetics and computer science*, "Studi di estetica", 12, 2018, pp. 1-30.

¹⁰ "Experience is the result, the sign, and the reward of that interaction of organism and environment which, when it is carried to the full, is a transformation of interaction into participation and communication." J. Dewey, *Art as experience*, cit. p. 22.

¹¹ Montani P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.

riflessione sui processi che strutturano la percezione sensibile, in un'era in cui le interfacce digitali hanno assunto un ruolo centrale nelle dinamiche interattive tra l'uomo e l'ambiente, caratterizzandole in senso estetico.

Il riferimento alla riflessione del filosofo americano comporta lo spostamento del paradigma di indagine da un piano riflessivo ad uno maggiormente legato a una dimensione pragmatica, connessa all'azione effettiva e produttiva, consentendo un processo di sovrapposizione tra gli immaginari che emergono dall'interazione sempre più pervasiva con le tecnologie digitali e i caratteri costitutivi che l'esperienza estetica ha assunto nella contemporaneità.

Riferendosi alla differenza tra azione ed esperienza individuabile nell'estetica deweyana, Perniola¹² ha individuato nella prima la centralità della dimensione interattiva tra soggetto e mondo esterno, e nella seconda la possibilità di rielaborare sia cognitivamente che emozionalmente il vissuto. Tali questioni sono state riprese da Cecchi¹³, che ha posto in relazione il crescente interesse estetico nei confronti della questione dei media digitali con l'emergere di processi tramite cui la nostra sensibilità tende a prolungarsi in maniera spontanea in protesi tecniche. Il fenomeno descritto coinvolge, allo stesso tempo, aspetti ricettivi e produttivi, generando una sovrapposizione a cui possono conseguire, a seconda delle caratteristiche medialità in cui tali aspetti si collocano, un'iperestetizzazione o un'anestetizzazione della percezione sensibile. Quest'ultima si verifica, secondo Cecchi, nei casi in cui l'interazione con il dispositivo tecnico si traduce nella sola implementazione di una programmazione del tutto pre-stabilita, negando così il costituirsi di processi di rielaborazione che eccedono alle regole già definite in fase di programmazione. Al fine di evitare tale rischio, Cecchi propone di ripensare il concetto di interattività digitale, tenendo in considerazione e valorizzando i margini creativi di cui dispone il soggetto nel processo di individuazione delle prestazioni che le tecnologie digitali esprimono non in sé, bensì in contesti interattivi che permettono ai soggetti di elaborare strategie d'uso a partire dai processi di schematizzazione dei device.

3. Ambienti medialità, immagini-interfaccia e connotati interattivi

¹² Perniola M., 'Come leggere Art as experience nel quadro dell'orizzonte estetico attuale?', in L. Russo (ed.), *Esperienza estetica a partire da John Dewey*, Centro Internazionale Studi di Estetica, Palermo 2007, pp. 123-137.

¹³ Cecchi D., *Intermedialità, interattività (e ritorno). Nuove prospettive estetiche*, in "Rivista di estetica", 63 (2016), pp. 3-11.

Le considerazioni delineate possono essere ulteriormente problematizzate approfondendo le prospettive estetiche elaborate da Montani¹⁴ e da Cuomo¹⁵ in riferimento al tema degli ambienti mediali e delle immagini-interfaccia.

Cuomo, prendendo in analisi i caratteri distintivi che definiscono la specificità degli ambienti digitali, ha individuato alcune caratteristiche specifiche¹⁶, tra le quali il carattere ibridativo di tali ambienti, dovuto alla presenza di immagini-interfaccia dotate di caratteri performativo-operazionali¹⁷.

Secondo Cuomo, l'assenza di un referente ontico non permette di assimilarle a quelle materiali, così come l'assenza di un rimando ad altre immagini le pone su un piano distante dalle immagini-simulacro¹⁸, entrambi elementi che hanno ricadute di natura estetico-percettiva, riguardanti in particolare l'instaurarsi di una relazione inedita tra l'apparato visivo e quello senso-motorio. In questa prospettiva, il processo di ri-mediazione legato al diffondersi delle tecnologie digitali ha avuto come conseguenza da un lato il generarsi di un processo di marginalizzazione del simbolico, dall'altro ha permesso l'inaugurarsi di nuovi paradigmi che si pongono in contrapposizione al processo di destrutturazione simbolica.

Nella prospettiva teorica di Montani¹⁹, il processo di ri-estetizzazione dell'esperienza sensibile può realizzarsi tramite la configurazione di ambienti mediali dotati della caratteristica di essere aperti al mondo.

Tali ambienti prevedono l'assimilazione delle caratteristiche dei contesti immersivi alle proprietà che definiscono un ambiente reale, individuate nello specifico in contingenza, imprevedibilità, resistenza e irriducibilità. Per quanto riguarda la progettazione ambientale, per evitare il rischio del configurarsi di espe-

¹⁴ Montani P., *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020.

¹⁵ Cuomo V., *Eccitazioni mediali: forma di vita e poetiche non simboliche*, Kaiedizioni, Lecce 2014.

¹⁶ La prima riguarda il concetto di stordimento estetico (concetto mutuato dalla *Benommenheit* heideggeriana), la seconda l'*habitus* algoritmico (laddove *habitus* è un chiaro riferimento al concetto elaborato in ambito sociologico da Bourdieu), e la terza l'*habitus* ibridativo.

¹⁷ Il tema dell'immagine digitale interattiva, intesa come oggetto virtuale, viene affrontato anche in Diodato R., *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005, p. 161, che nell'affrontare il concetto di immagine virtuale fa riferimento alla lettura deleziana di virtuale, inteso come relazione tra novità e potenza, unità di esperienza o sovrapposizione di passato e futuro nell'attuale.

¹⁸ Cfr. Baudrillard J., *Simulacres et simulation*, Editions Galilée, Paris 1981.

¹⁹ Montani P., *L'immaginazione intermediale: perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Bari 2010.

rienze anestetiche, secondo Montani è necessario che i contesti immersivi non siano definiti dalla performance autoreferenziale di device digitali, bensì si configurino come ambienti in grado di generare processi elaborativi e connessioni tra rielaborazioni percettive e simboliche.

Sviluppando tale riflessione, l'autore ha individuato nella qualità intermediale degli ambienti un elemento che concorre a rendere indistricabili la componente naturale, legata cioè ai vincoli fisici a cui sono sottoposti e quella artificiale, legata invece alle componenti simbolico-materiali che li determinano²⁰. Tale elemento implica il configurarsi di un intreccio tra ambienti mediali e media ambientali²¹ che può dar luogo al verificarsi di una dinamica esperienziale caratterizzata da una dimensione di ideazione creativa e intersoggettiva particolarmente accessibili. Gli elementi delineati, che concorrono a determinare l'autenticità dell'esperienza estetica e a favorire lo sviluppo delle facoltà immaginative, sono legati a un processo di esternalizzazione delle immagini interne che ciascun soggetto elabora²². Nelle facoltà immaginative è infatti individuabile un correlato interno, che appartiene sia alla dimensione sensibile che a quella percettiva, a cui si lega lo sviluppo di un processo di esternalizzazione.

Attualizzando la tesi di Garroni, Coccimiglio²³ ha sottolineato come, nell'era contemporanea, il processo di esternalizzazione delle immagini interne vada configurandosi in maniera sempre più definita all'interno di una dimensione relazionale tra l'uomo e le protesi esterne, costituite in particolare da tecnologie digitali. All'interno di tale dimensione relazionale, affinché si possa attuare un processo di sviluppo delle facoltà immaginative, secondo Montani²⁴ si pongono determinate condizioni, ottenibili evitando il rischio di progettare ambienti mediali basati sulla messa in atto di strategie di programmazione, di controllo e di anticipazione dell'azione, limitandone e impossibilitandone la libera determinazione, condizione primaria per l'emancipazione dagli automatismi a cui consegue il configurarsi di forme di immaginazione intermediale, intesa come una tecnica di perlustrazione, rifigurazione e attestazione della realtà.

²⁰ Montani P., 'Presentazione', in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (eds.), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 9-18.

²¹ Montani fa qui riferimento, in particolare, al concetto di *milieu associé* (ambiente associato) elaborato in Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

²² Garroni E., *Senso e paradosso. L'estetica, filosofia non speciale*, Laterza, Bari 1986.

²³ Coccimiglio C., *Aesthetics, philosophy and digital pedagogy. Perception and imagination beyond (the use of new technologies)*, in "Encyclopaedia", 22 (2018), pp. 35-46.

²⁴ Montani P., 'Presentazione', cit.

4. *Interattività aptica, estetica della computazione digitale e prospettive fenomenologiche*

Nel dibattito estetico recente, il tema della centralità del carattere interattivo dell'esperienza nell'era digitale è stato affrontato prendendo in analisi ulteriori aspetti. Nell'approfondire le caratteristiche che definiscono le tecnologie digitali da un punto di vista estetico, Maiello²⁵ ha insistito sulla rilevanza del concetto di interattività aptica, consistente nel crescente coinvolgimento della dimensione corporea dell'utente nella relazione con i dispositivi e i software digitali. La mediazione operata dai device digitali, modificando lo statuto degli schermi da dispositivi della visione a quasi-soggetti, rende possibile – secondo Maiello – la restituzione percettiva delle interazioni attuate nei processi di utilizzo ed esplorazione delle protesi tecniche. I processi di mediazione operati dai dispositivi digitali sarebbero basati su circoli senso-motori i quali, dando origine a continui scambi tra l'interno e l'esterno, provocano un mutamento radicale e inedito dei meccanismi percettivi. L'utilizzo delle tecnologie digitali può configurarsi come una forma di interazione incarnata che coinvolge in maniera diretta la percezione sensibile, stimolando nello specifico la dimensione di interattività aptica, rendendo sempre meno netta la distinzione tra ciò che si configura come medium e ciò che è mediato.

Nell'analisi delle modalità percettive che caratterizzano l'interazione con le interfacce digitali, Fazi e Fuller²⁶ hanno invece insistito sulla necessità di prendere in considerazione gli aspetti procedurali, rappresentativi, di modellizzazione e formalizzazione che definiscono il configurarsi dei dispositivi tecnologici.

Le autrici hanno indagato gli aspetti sopracitati tenendo in considerazione il fatto che le qualità interattive che caratterizzano l'esperienza estetica in ambienti mediali non riguardano soggetti e oggetti del tutto separati tra loro, ma avvengono all'interno di contesti ambientali i cui confini tra interno ed esterno non risultano del tutto definiti. Fazi e Fuller hanno inoltre posto in rilievo alcuni aspetti che, senza pretesa di esaustività, costituiscono i primi elementi di un'estetica della computazione digitale. Un aspetto di particolare interesse viene individuato dalle autrici nel processo di rinegoziazione della struttura dell'esistente operata dal digitale, le cui ricadute riguardano il configurarsi delle modalità di cognizione

²⁵ A. Maiello, 'L'ambiente ludico. Media digitali e tecnologie interattive', in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (eds.), *Ambienti mediali*, cit., pp. 209-219.

²⁶ Fazi M.B., Fuller M., 'Computational aesthetics', in Paul C. (ed.), *A Companion to Digital Art*, John Wiley & Sons, Hoboken 2016, pp. 281-296.

e sistematizzazione della realtà. A tale aspetto è legata una problematica che emerge dalla natura assiomatica dei sistemi computazionali, elemento che risulta centrale sia nei processi di notazione simbolica che nelle procedure esecutive, tema che da un punto di vista estetico pone la sfida di superare il carattere inferenziale dei processi computazionali. La ricerca che può essere sviluppata attorno al tema dell'estetica computazionale risiede nell'evento computazionale stesso, oltre che nelle conseguenze percettive e cognitive che ne derivano, che riguardano un numero crescente di ambiti e forme dell'esistenza contemporanea. A partire dalla prospettiva delineata, Fazi²⁷ ha insistito sull'impasse che caratterizzerebbe la ricerca estetica in ambito digitale, dovuta alla difficoltà che si riscontra nel porre in connessione gli aspetti percettivo-relazionali ai meccanismi operazionali dei dispositivi digitali. La realizzazione di tale connessione è legata al superamento della contrapposizione tra gli elementi di discontinuità che definiscono le tecnologie digitali, operanti sulla base di una elaborazione binaria della realtà, e quelli di continuità propri dell'esperienza sensibile, ottenibile tramite la strutturazione di un'analisi estetica della computazione digitale. Fazi ha proposto di far riferimento, a tal fine, alla riflessione filosofica di Deleuze e, in particolare, alla concezione di estetica intesa come teoria delle relazioni sensibili, lettura in cui è ravvisabile un elemento di continuità ontologica che, secondo l'autrice, è necessaria al fine di elaborare un'estetica della computazione digitale. Con continuità ontologica viene inteso, nello specifico, un piano metafisico di trasformazione, non logicamente predeterminato e precedente ai processi di individuazione, che permetterebbe di individuare una connessione tra gli elementi di discontinuità che definiscono il digitale e quelli di continuità che caratterizzano l'estetica. Questa prospettiva permetterebbe di comprendere con maggiore efficacia le conseguenze esercitate sul piano percettivo dalla società digitale tecno-mediata, la cui componente preponderante è individuabile in un continuo flusso di stimoli sensoriali e nell'assenza di una centralità definita. Un ulteriore aspetto preso in analisi riguarda il ruolo centrale della percezione sensibile, che diviene l'elemento in grado di definire la relazione tra umano e tecnologico, in quanto permette di connettere le dinamiche esperienziali a quelle statiche dei dispositivi digitali. Nonostante l'interesse dell'analisi interpretativa delineata, emergono alcuni limiti legati in prima istanza al fatto che Deleuze non ha elaborato una teoria strutturata dei media, utilizzando peraltro solo

²⁷ Fazi M.B., *Digital aesthetics: the discrete and the continuous*, in "Theory, Culture & Society", 36 (2019), pp. 3-26.

raramente tale termine²⁸. Inoltre, al richiamo a un piano metafisico di trasformazione, che secondo Fazi è necessario tenere in considerazione, è possibile contrapporre la teoria estetica di Montani che, come anticipato in parte nel paragrafo precedente, è tesa a descrivere il vincolo non metafisico, operativo e modale individuabile nell'interconnessione che si struttura tra senso, sensibilità e tecnologie digitali.

L'analisi estetica del processo relazionale che si configura tra essere umano e tecnologie digitali è stata svolta anche a partire da analisi fenomenologiche che pongono al centro il carattere connettivo e relazionale dell'esperienza estetica. Sulla base della prospettiva fenomenologica elaborata da Merleau-Ponty²⁹, nel dibattito estetico recente sono state avanzate analisi interpretative delle dinamiche che regolano le modificazioni percettive provocate dalla pervasività delle tecnologie digitali³⁰. Tali analisi, individuando nella tecnica una dimensione culturale e simbolica costitutiva dell'esperienza estetica, evidenziano le modalità tramite cui gli elementi tecnici possono contribuire a rivelare aspetti normalmente inespressi della percezione sensibile. Queste modalità si basano su processi di dilatazione percettiva, legati ai modelli di relazione intenzionale che instauriamo con le protesi tecnologiche, elementi che determinano una modifica dei meccanismi proiettivi e di propriocezione, a cui consegue un ampliamento delle modalità tramite cui ci relazioniamo con il mondo. In questa prospettiva, la tecnica si configura in prima istanza come espressione della tendenza propria dell'uomo alla proiezione di sé, nonché quale processo di amplificazione dello spazio percettivo del soggetto incarnato, che avviene tramite la creazione e l'utilizzo di protesi tecniche.

Facendo a sua volta riferimento alla filosofia estetica di Merleau-Ponty, Dalmaso³¹ ha messo in luce come i dispositivi tecnologici contemporanei, non coincidendo esclusivamente con le loro funzioni, possono essere interpretati quali espressioni di differenti

²⁸ Cfr. Poster M., Savat D. (eds.), *Deleuze and new technology*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009. Il richiamo a Deleuze è stato oggetto di analisi di grande interesse rispetto alla definizione del virtuale, si veda ad esempio Levy P., *Qu'est-ce que le virtuel?*, Editions La Découverte, Paris 1995, che fa in riferimento in particolare a Deleuze G., *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna 1971, e all'analisi interpretativa sviluppata su tale tema in Diodato R., *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005.

²⁹ Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945.

³⁰ Cfr. Hoel A.S., Carusi A., 'Thinking Technology with Merleau-Ponty', in Rosenberger R., Verbeek P.P. (eds.), *Postphenomenological Investigations*, Lexington Books, Lanham 2015, pp. 73-83 e Slock K., *Philosophie de la technologie et esthétique du cinéma: Merleau-Ponty entre Gilbert Simondon et Jean Epstein*, in "Chiasmi International", 18 (2016), pp. 277-292.

³¹ Dalmaso A.C., *Techno-aesthetic Thinking. Technicity and Symbolism in the Body*, in "Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico", 12 (2019), pp. 69-84.

modalità di esperire il mondo, divenendo elementi sintomatici del costante rimando che lega la dimensione tecnica a quella sensibile. Dalmasso ha inoltre individuato nell'articolazione della reciproca implicazione tra tecnica e percezione sensibile una possibile convergenza tra la teoria estetica di Merleau-Ponty e quella di Simondon, laddove entrambi insistono sulla riconfigurazione del corpo umano quale soggetto parte di un ambiente in cui è possibile individuare possibilità d'interazione che strutturano l'esperienza e regolano il processo di attribuzione di significati al caos sensibile. Simondon³² ha infatti ipotizzato la possibilità di una fusione intercategoriale che qualifica il rapporto tra dispositivi tecnologici e l'uomo in senso connettivo, invitando ad approfondire il significato culturale e simbolico della tecnica.

Sulla base del ripensamento del rapporto tra fenomenalità e tecnicità, Alloa ha posto a cardine della sua riflessione l'ipotesi che l'ordinamento sensibile sia costituito già alla sua origine da connotati tecnici, elaborando una prospettiva fenomenologica tesa ad analizzare gli aspetti di processualità e tecnicità che riguardano la struttura originaria dei fenomeni, in cui la dimensione tecnica viene letta come già appartenente "all'infrastruttura dell'esperienza, prima ancora di prendere una forma esplicitamente tecnologica"³³. Lo sviluppo di tali riflessioni implica un ripensamento della tecnica a partire da una funzione di generatività dinamica ed estetizzante a cui consegue, secondo l'autore, lo strutturarsi di una tecno-estetica. Se le prospettive delineate risultano di grande interesse per la definizione del rapporto tra la dimensione tecnica e quella sensibile, lasciano tuttavia inevasa la questione della disamina dei connotati interattivi, moltiplicati dalle tecnologie e dai media digitali che caratterizzano gli ambienti virtuali. Tale problematica è stata tematizzata nella teoria estetica del virtuale elaborata da Roberto Diodato, oggetto del paragrafo che segue.

5. *Relazione, virtualità ed esperienza estetica*

La prospettiva estetica elaborata da Diodato, come messo in luce dall'autore stesso, "coglie la suggestione anceschiana per una filosofia che indagli il senso della molteplicità e della ricchezza dell'esperienza per mostrarne le condizioni di possibilità"³⁴, appli-

³² Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

³³ Alloa E., *L'apparato delle apparenze. Sul concetto di fenomenotecnica e la sua incidenza sull'estetica e l'epistemologia*, in "Rivista di estetica", 63 (2016), p. 39.

³⁴ Diodato R., *Relazione, sistema, virtualità. Prospettive dell'esperienza estetica*, in "Studi di estetica", 1-2 (2014), p. 85.

candola al tema degli ambienti e dei corpi virtuali. Quest'ultimi, secondo l'autore, collocandosi oltre l'esperienza adattiva di controllo, consentono il superamento del duplice paradigma che ha orientato le riflessioni sulla tecnica: "la tecnica come strumento di supplenza delle carenze adattive tipicamente umane (tesi classicamente esposta da Gehlen e da molti altri) oppure la tecnica come protesi naturale, cioè originariamente connessa alla 'natura umana', in sé stessa ibridata con l'artificiale"³⁵. I corpi virtuali costituiscono il risultato di un processo di fenomenizzazione di algoritmi e di linguaggi informatici in forme relazionali interattive, che coinvolgono uno o più utenti e, in quanto tali, permettono l'espressione di un aspetto prima celato della *physis*. Il concetto di corpo-ambiente virtuale si inserisce in una teoria estetica in cui il reale non si configura come elemento già dato, bensì come una presenza fenomenica dotata di caratteri eidetici, che emergono tramite la messa in atto di operazioni intenzionali³⁶. I corpi-ambienti virtuali, intesi come oggetti-evento che danno vita a esperienze in cui lo spazio si configura sulla base di una relazione interattiva, assumono i tratti di luoghi intermediari tra interno ed esterno in cui si verifica il prevalere di qualità immersive e interattive, elemento che determina l'accentuazione della dimensione patica della relazione. Superando l'opposizione possibile-virtuale proposta da Lévy³⁷, Diodato individua nella qualità interattiva un elemento costitutivo del corpo virtuale, che si caratterizza come inestricabilmente estetico, sintesi interattiva di materia e atto resa possibile dall'incontro tra una scrittura algoritmica e un corpo che le è sensibile: il corpo protesico, "in quanto condizione della possibilità di esperire un ambiente, costituisce in sé quell'ambiente"³⁸. Nella destrutturazione del rapporto tra oggetto e soggetto, tra interno ed esterno si rende possibile l'esercizio di azioni percettive che vengono inevitabilmente influenzate dal rapporto inestricabile che lega aspetti organici e inorganici (la mente incarnata e le protesi tecnologiche). Tale dinamica rende ipotizzabile un ripensamento in senso interattivo del rapporto che regola la relazione tra corpo e protesi tecniche, ponendo le basi di una teoria estetica del virtuale che apre prospettive in grado di far emergere la prevalenza della categoria di relazione nel costituirsi del rapporto tra essere

³⁵ Diodato R., *Immagine, arte, virtualità. Per un'estetica della relazione*, Morcelliana, Brescia 2020, p. 121.

³⁶ Diodato E., 'Phenomenology of the virtual body: an introduction', in Smith W.S., Verducci D. (eds.), *Ecophenomenology: life, human life, post-human life in the harmony of the cosmos*, Springer, Cham 2018, pp. 569-579.

³⁷ Lévy P., *Qu'est-ce que le virtuel?*, Editions La Découverte, Paris 1995.

³⁸ Diodato R., *Phenomenology of the virtual body: an introduction*, cit. p. 577.

umano e corpi-ambienti virtuali. In questa prospettiva, l'esperienza estetica assume i tratti di una modalità di "educazione alla forma del tempo, educazione alla percezione"³⁹, mettendo in luce la rilevanza che assume lo sviluppo di forme di *Bildung* estetica che si pongono in contrasto ai fenomeni di anestetizzazione che, come messo in luce precedentemente, costituiscono il principale rischio legato alla diffusione di device digitali.

6. *L'educazione estetica nell'era digitale*

Un aspetto che rimane da approfondire nel dibattito italiano contemporaneo riguarda la ricaduta che le teorie estetiche del digitale – affrontando i temi dello sviluppo e del rafforzamento di forme di immaginazione intermediale e interattiva, della valorizzazione dei margini creativi di cui gli individui dispongono, del carattere relazionale che definisce l'interazione con le neo-tecnologie – comportano rispetto allo sviluppo di nuove forme di educazione estetica, la cui configurazione costituisce una problematica aperta e caratterizzata da una particolare rilevanza⁴⁰.

Soffermandoci sulla ricaduta che la prospettiva teorica di Diodato comporta sul piano dell'educazione estetica, intesa come progetto in grado di contrapporre una dimensione attiva e rielaborativa alle forme di passività che i media digitali rischiano di comportare, si può considerare in primo luogo la centralità che la dimensione partecipativa dovrebbe assumere nella costituzione di ambienti interattivi che, grazie ai processi di digitalizzazione, permettono di inglobare in modo inedito le azioni dei soggetti, dando vita a forme-valore relazionali che inaugurano nuove prospettive di costruzione di unicità e di espressione dell'immaginazione.

In secondo luogo, il fatto che in tali ambienti⁴¹ si delinea la possibilità di modificare la propria prospettiva sulla base di processi di appropriazione dei punti di vista di altri soggetti, qualificandola come luogo di esperienza, comporta la possibilità di dar vita a forme di apprendimento che avvengono per immersione e che sostengono il superamento dei cliché percettivi e concettuali

³⁹ Diodato R., *Immagine, arte, virtualità. Per un'estetica della relazione*, cit. p. 180.

⁴⁰ Contini A., 'Si può educare all'estetica?', in Ferrario G. (ed.), *Estetica elementare*, Pearson, Milano 2021, pp. 9-29.

⁴¹ Diodato fa riferimento, in particolare, agli ambienti sensibili di Studio Azzurro, che tramite l'utilizzo di interfacce e sensori valorizzano il potenziale di interattività dei dispositivi digitali. Per un approfondimento si rimanda a Valentini V., (ed.), *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*, Mimesis, Milano 2017.

che organizzano visioni del mondo standardizzate, elemento di particolare interesse ai fini dello sviluppo di forme innovative di educazione estetica.

Un terzo nodo tematico che è possibile approfondire è individuabile nella valorizzazione, all'interno degli ambienti virtuali, di forme di esperienza contingenti e non controllabili, che permettono un grado di imprevedibilità nella dinamica interattiva tra ambiente e utente, così da sostenere la costituzione di immaginari relazionali. La valorizzazione di aspetti legati al mantenimento di forme di imprevedibilità nella dinamica relazionale che gli individui instaurano con le tecnologie odierne emerge anche nella prospettiva sviluppata da Cecchi⁴², che ne individua le condizioni di possibilità insistendo sul superamento del carattere prestabilito dei programmi di implementazione dei device. Tale aspetto risulta particolarmente pregnante rispetto al tema dell'educazione estetica, in quanto si lega allo sviluppo di processi di rielaborazione che permettono di eccedere dinamiche interattive già determinate, qualificando l'interattività come forma di esercizio creativo e l'intermedialità come forma di elaborazione d'uso originale dei device, promuovendo la contaminazione tra diversi linguaggi e potenziando i margini di libertà creativa di cui disponiamo. Rispetto a questa tematica, un ulteriore elemento di interesse emerge dalla riflessione di Montani,⁴³ che ha rilevato come il consolidamento e l'utilizzo sempre più diffuso di forme comunicative sincretiche, basate sull'integrazione di elementi mediali diversi e interconnessi, ci pone di fronte a una significativa modifica dello sviluppo delle strutture dell'espressività umana, incrementando potenzialmente la funzione interattiva dell'immaginazione e i suoi esiti creativi. Nel costituirsi di un processo di modifica di tale portata, un ulteriore aspetto che emerge dalla prospettiva di Montani consiste nella definizione degli elementi necessari a garantire lo sviluppo di forme autentiche di riorganizzazione del rapporto interattivo che si configura in ambienti mediali, che come anticipato vengono individuati in caratteri ambientali costitutivi quali imprevedibilità, contingenza, resistenza e irriducibilità. Risulta opportuno chiedersi quali caratteristiche specifiche possano permettere di salvaguardare tali aspetti, sostenendo lo sviluppo di forme di educazione estetica in grado di valorizzare i margini creativi di cui gli individui dispongono nel delinarsi di forme relazionali interattive. A tal fine possono essere presi in considerazione ulteriori aspetti

⁴² Cecchi D., *Intermedialità, interattività (e ritorno). Nuove prospettive estetiche*, in "Rivista di estetica", 63 (2016), pp. 3-11.

⁴³ Montani P., *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020.

specifici, delineati a seguire, che riteniamo utili – senza pretesa di esaustività – allo sviluppo del dibattito estetico su un tema che necessita di ulteriori chiarificazioni e indagini⁴⁴.

Un primo nodo tematico da approfondire può essere quello della predisposizione di ambienti in cui viene valorizzato l'intreccio di elementi analogici e digitali, che rende possibile l'esplorazione di plurimi livelli simbolici e la moltiplicazione delle possibilità d'uso espresse da materiali di diversa natura, favorendo processi di modificazione dell'ambiente operati tramite i caratteri interattivi dell'immaginazione. Esplorare gli intrecci che possono costituirsi tra elementi materici e digitali, creare reti di connessioni tra diversi supporti medialità può infatti favorire l'individuazione di nuove *affordances*, di proprietà oggettive che sostengono lo sviluppo di interpretazioni operative originali nell'utilizzo di tecnologie digitali⁴⁵.

Un secondo aspetto può essere individuato nella contaminazione tra linguaggi artistico-espressivi e media digitali, che valorizza gli aspetti processuali e supporta il decentramento metaoperativo, riducendo il rischio che i dispositivi digitali caratterizzino l'esperienza in senso anestetico o iper-estetizzante, aumentando le possibilità di incrementare l'attitudine immaginativa a riconfigurare e rielaborare simbolicamente il reale tramite lo sviluppo di forme espressive non standardizzate.

Un altro tema su cui è opportuno soffermarsi riguarda la possibilità di predisporre ambienti in grado di supportare la possibilità di decodificare, risignificare e simbolizzare immagini e narrazioni analogiche e digitali, ponendole in relazione alle diverse forme discorsive di cui possono divenire parte. L'emergere di sistemi espressivi estesi, in cui il carattere discorsivo delle immagini prevale su quello rappresentativo, e in cui la relazione tra l'aspetto scritturale e quello iconico risulta sempre più intrecciato, può infatti contribuire al delinearci di forme di apprendimento rilevanti dal punto di vista dell'educazione estetica, in quanto vengono attivati aspetti immaginativi multimodali, che coinvolgono al contempo la dimensione aptica, uditiva, visiva e sensomotoria.

Un ultimo nodo tematico particolarmente significativo da approfondire riguarda la possibilità di mantenere un legame tra la dimensione simbolico-ricostruttiva e quella percettivo-motoria, che può

⁴⁴ Lo stesso Montani ha recentemente affermato che “è necessario ammettere che di questa educazione tecno-estetica ne sappiamo ancora pochissimo” (Montani P., *Prolegomeni a un'educazione tecno-estetica*, in “Mediascapes Journal”, 5 [2015], p. 80).

⁴⁵ Per approfondire esperienze di ricerca recente che affrontano questo aspetto ci permettiamo di rimandare a Manera L., ‘Medial Environments, Virtual Images and Aesthetic Experience in the Digital Age’, in András P., Nyíri B.K. (eds.), *How Images Behave, Hungarian Academy of Sciences*, Hungarian Academy of Sciences, Budapest, 2021, pp. 201-204.

essere sostenuta tramite l'utilizzo di tecnologie che non prevedano una dimensione relazionale esclusivamente limitata all'interazione tra individuo e interfaccia utente, bensì risultino responsive anche rispetto al movimento del corpo nell'ambiente, integrandolo in un ipertesto aperto a sviluppi futuri, permettendo l'esplorazione delle alterità e delle connessioni che caratterizzano l'esperienza percettiva in ambienti immersivi, nonché il riarticolarsi e la trasformazione dello spazio ambientale, configurandolo come il risultato di una relazione interattiva.

Bibliografia

- Alloa E., *L'apparato delle apparenze. Sul concetto di fenomenotecnica e la sua incidenza sull'estetica e l'epistemologia*, in "Rivista di estetica", 63 (2016), pp. 36-55.
- Baudrillard J., *Simulacres et simulation*, Editions Galilée, Paris 1981.
- Cali D.D., *Mapping Media Ecology. Introduction to the Field*, Peter Lang, New York 2017.
- Cecchi D., *Intermedialità, interattività (e ritorno). Nuove prospettive estetiche*, in "Rivista di estetica", 63 (2016), pp. 3-11.
- Coccimiglio C., *Aesthetics, philosophy and digital pedagogy. Perception and imagination beyond (the use of new technologies)*, in "Encyclopaideia", 22 (2018), pp. 35-46.
- Contini A., 'Si può educare all'estetica?', in Ferrario G. (ed.), *Estetica elementare*, Pearson, Milano 2021, pp. 9-29.
- Cuomo V., *Eccitazioni mediali: forma di vita e poetiche non simboliche*, Kaiedizioni, Lecce 2014.
- Dalmasso A.C., *Techno-aesthetic Thinking. Technicity and Symbolism in the Body*, in "Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico", 12 (2019), pp. 69-84.
- Deleuze G., *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna 1971.
- Dewey J., *Art as experience* (1934), Perigee Books, New York 1980.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005.
- Diodato R., *Relazione, sistema, virtualità. Prospettive dell'esperienza estetica*, in "Studi di estetica" (2014), pp. 85-103.
- Diodato R., *Politizzazione dell'arte*, in "Rivista di estetica", n. 63 (2016), pp. 29-35.
- Diodato R., 'Phenomenology of the virtual body: an introduction', in Smith W.S., Verducci D. (eds.), *Ecophenomenology: life, human life, post-human life in the harmony of the cosmos*, Springer, Cham 2018, pp. 569-579.
- Diodato R., *Immagine, arte, virtualità. Per un'estetica della relazione*,

- Morcelliana, Brescia 2020.
- Diodato R., 'Ontology of the Virtual', in Chiodo S., Schiaffonati V. (eds.), *Italian Philosophy of Technology*, Springer, Cham 2021, pp. 233-246.
- Fazi M.B., *Digital aesthetics: the discrete and the continuous*, in "Theory, Culture & Society", 36 (2019), pp. 3-26.
- Fazi M.B., Fuller M., 'Computational aesthetics', in Paul C. (ed.), *A Companion to Digital Art*, John Wiley & Sons, Hoboken 2016, pp. 281-296.
- Finocchi R., *Ipermedia e locative media: cronologia, semiotica, estetica*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2016.
- Garroni E., *Senso e paradosso. L'estetica, filosofia non speciale*, Laterza, Bari 1986.
- Han B.C., *Die Errettung des Schönen*, Fischer Verlag, Berlin 2015.
- Hoel A.S., Carusi A., 'Thinking Technology with Merleau-Ponty', in Rosenberger R., Verbeek P.P. (eds.), *Postphenomenological Investigations*, Lexington Books, Lanham 2015, pp. 73-83.
- Levy P., *Qu'est-ce que le virtuel?*, Editions La Découverte, Paris 1995.
- Maiello A., 'L'ambiente ludico. Media digitali e tecnologie interattive', in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (eds.), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 209-219.
- Manera L., 'Medial Environments, Virtual Images and Aesthetic Experience in the Digital Age', in András P., Nyíri B.K. (eds.), *How Images Behave*, Hungarian Academy of Sciences, Budapest 2021, pp. 201-204.
- Marfia G., Matteucci G., *Some remarks on aesthetics and computer science*, in "Studi di estetica", 12 (2018), pp. 1-30.
- Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945.
- Montani P., *L'immaginazione intermediale: perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Bari 2010.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.
- Montani P., *Prolegomeni a un'educazione techno-estetica*, in "Mediascapes Journal", 5 (2015), pp. 72-82.
- Montani P., 'Presentazione', in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (eds.), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 9-18.
- Montani P., *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020.
- Perniola M., 'Come leggere Art as experience nel quadro dell'orizzonte estetico attuale?', in Russo L. (ed.), *Esperienza estetica a partire da John Dewey*, Centro Internazionale Studi di Estetica,

- Palermo 2007, pp. 123-137.
- Poster M., Savat D. (eds.), *Deleuze and new technology*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009.
- Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.
- Slock K., *Philosophie de la technologie et esthétique du cinéma: Merleau-Ponty entre Gilbert Simondon et Jean Epstein*, in "Chiasmi International", 18 (2016), pp. 277-292.
- Valentini V. (ed.), *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*, Mimesis, Milano 2017.