

Giorgio Cipolletta

Il flusso di Flusser:

una prospettiva ubiqua oltre il contemporaneo

Vilém Flusser, teorico dei media durante gli anni Ottanta inizia a parlare di una *Kulturrevolution* prodotta dal computer e dall’“universo delle immagini tecniche” (Flusser, 1985: 9), perviene ad una riconcettualizzazione della società e dell’identità e, al tempo stesso, sviluppa una complessa teoria dei media. Proprio sulla differenziazione tra immagine e immagine-tecnica si fonda il pensiero flusseriano e la sua “comunicologia”. Analogamente a McLuhan, Flusser propone un modello storico che vede il progresso umano come prodotto di un’astrazione sempre maggiore dal concreto, offrendo così una teoria della comunicazione umana: *Kommunikologie*. Essa descrive forme e codici della comunicazione attraverso la quale si attiva il processo di una “nuova informazione”. Concordando con Flusser, la comunicazione dipende sempre dai media ed ognuno mantiene la propria logica trasmettendo informazione secondo le proprie leggi. Cambiando la struttura dei media, si modifica anche l’informazione e la stessa realtà che viene percepita. Flusser descrive questa “rivoluzione comunicazionale” partendo dalla proliferazione delle immagini e di conseguenza dell’informazione audiovisuale. Questo processo rientra nella *iconic/pictorial turn* (*Ikonische Wende*) coniata da Mitchell nel 1994 (Mitchell, 1994: 9-34; 2005), anticipata dal pensiero di Flusser, nei cui scritti già troviamo una riflessione sulle immagini tecniche come significato di comunicazione. Il teorico boemo chiama questa fase *Nachgeschichte* (*post-historic*) (Danto, 1992) dove si evidenzia un cambiamento del paradigma dell’informazione in codici attraverso i quali noi comunichiamo, riscrivendoli in un circolare processo di ritraduzione dei testi in immagini. Il collasso dei testi e l’egemonia delle immagini, secondo Flusser, ha condotto ad una rivoluzione delle *Technobilder*, che infatti non rimandano più ad un mondo realmente esistente, ma ai concetti che di esse ci facciamo. Le immagini tecniche nascono proprio per ri-costruire un’unità, una riconquista del senso. I pixel degli schermi restituiscono al mondo, ri-formando dalla molteplicità dispersa dei singoli elementi, un qualcosa di unitario, di comprensibile e proprio questa “uni-formazione” determina la novità dell’immagine tecnica. Gli apparati per Flusser sono dispositivi tecnologici e la tecnologia è l’applicazione delle conoscenze scientifiche ai fenomeni, dove l’astratto si converte nel concreto. Per il teorico boemo, infatti, gli inventori degli apparati produttori di immagini (“immagini transapparatiche”) avevano l’intenzione di spostare l’immaginazione dagli uomini alle macchine, ottenendo così un’immaginazione nuova ed efficace, scambiando le immagini per la realtà e vivendo in loro

funzione (Flusser, 2004: 70-72). Flusser concentra l'attenzione sul rapporto uomo-apparato che si presenta come un meccanismo reversibile; entrambi possono funzionare solo insieme, intercambiandosi, l'uomo in funzione dell'apparato e viceversa. In altre parole, il teorico boemo evidenzia come l'apparato fa solo ciò che l'uomo vuole, mentre l'uomo può volere solo ciò che l'apparato può fare. Nasce così, secondo Flusser, un nuovo metodo di fabbricazione, cioè il "funzionare", inteso nel senso che l'uomo diventa "funzionario di apparati che funzionano in sua funzione". Il nuovo essere umano ("funzionario") si presenta legato da fili visibili ed invisibili agli apparati ed ovunque esso si sposti, li porta con sé o viceversa (viene da essi portato) e qualunque azione faccia può essere interpretata come una funzione dell'apparato (Ivi: 182-183).

"E la nuova immaginazione, ovvero la capacità di trasporre in immagini i concetti più astratti come gli algoritmi per mezzo degli apparati, incomincia a permetterci oggi di vedere delle conoscenze come delle immagini, dunque ad esperire esteticamente" (Ivi: 77). Secondo Flusser la differenza tra le immagini tradizionali e quelle tecniche è che le prime sono "visioni di oggetti", mentre le seconde sono "computazioni di concetti": *die technischen Bilder sins eingebildete Flächen* (Ivi: 274). Le immagini tecniche sono superfici uni-formate, le quali ci riconsegnano un'immagine del mondo dove non esistono retroscena, ma una superficie in primo piano che non nasconde nulla. Uno schermo cinematografico, quindi, su cui noi proiettiamo senso, ci spiega Flusser, non rappresenta un proiettore, bensì nodi contenuti nel tessuto della tela dello schermo. Questa immagine del mondo, provvisoriamente irrapresentabile è quella della futura società dell'informazione (Ivi, p. 264). Quindi le "immagini tecniche" sono il risultato del configurare, o meglio dell'uni-formare (*Einbildung*), più che del figurarsi. Il termine tedesco *Einbildung* (*Einbildungskraft*) infatti non viene tradotto come immaginazione (*Imagination*), proprio per separare la componente semantica del tedesco (*ein(s)-*, uno; *bildung-* formazione; *kraft-* (capacità). In questo contesto l'*Einbildungskraft* viene analizzata come la capacità di ricomporre un'unità della dispersione dell'universo quantistico e di ridare "forma" a un universo disarticolato. Di conseguenza anche *Einbildner* viene tradotto come "uni-formatore" e il verbo *einbilden* con "uni-formare". Infatti il termine uni-formare (*einbilden*), secondo il teorico della *Kommunikologie*, significa mettere nell'immagine, selezionare qualcosa o proiettare (Flusser, 2007). Si nota qui la distinzione rispetto a *Imagination* che invece ci pone davanti al mondo in modo soggettivo. "Immaginazione" (*Imagination*) indica in senso rigoroso sia la capacità di ridurre il mondo degli stati delle cose a delle scene, decifrare le scene come surrogato di stati di cose [...] Si chiama quindi "immaginazione", il gesto complesso del produrre immagini, [...] allora si deve dire che la scienza e la tecnica moderna, al fine di perfezionarla, hanno spostato l'immaginazione umana negli apparati (Flusser, 2004: 6, 66).

Le “immagini tecniche” - per Flusser - nascono solo attraverso i computer e la società telematica ribalta l’astrazione in concretizzazione, caratterizzata da un’“esistenza proiettiva” dell’“uni-formare” che subentra all’“esistenza soggettiva” dell’“uni-formazione”. “A una semplice vista le immagini tecniche appaiono come superfici. Rivolgere lo sguardo è più faticoso del semplice vedere, cioè spiega il motivo per il quale abbiamo visione su tutto e quasi mai uno sguardo approfondito. Le immagini tecniche devono il loro carattere superficiale alla nostra inerzia nel vederle più da vicino. Questa contraddizione tra il vedere e il rivolgere lo sguardo, tra il leggere superficiale e il *close reading*, rimanda il nostro problema della distanza tra osservatore e osservato. “[...] Uni-formare significa quindi quella capacità di ritornare verso il concreto a partire dall’universo” (Flusser, 2009: 45-47). L’uomo viene così assorbito dal collegamento in rete in un’esistenza dell’“uni-formare”, fungendo sempre contemporaneamente da emittente e destinatario. La sede veramente creativa è il collegamento in rete della conversazione. La telematica secondo Flusser è la prima tecnica consapevole dell’intenzione presente in tutte le tecniche che cerca di incrementare la somma delle informazioni disponibili (Flusser, 2009: 127), garantendo così una distanza critica e rinnovando l’attuale piano elettrico discorsivo delle “immagini tecniche” in uno dialogico. Flusser “uni-forma” la comunicazione attraverso le “immagini tecniche” che si rivolgono all’uomo raggiungendolo nel più intimo spazio privato. La rete integra sia la macchina che l’uomo in un sistema simbiotico portando ad una società, la cui unica funzione è quella di combinare in maniera metodologica informazioni vecchie per generarne delle nuove. L’obiettivo di Flusser è quello di contrastare l’entropia (Arnheim, 1974: 23-31) a favore di una “neghentropia”, vale a dire un’entropia negativa. Ed è proprio quest’ultima che produce informazione in un processo intersoggettivo. Questa condizione richiede la partecipazione attiva di chi osserva, perché la “neghentropia”, che rappresenta la teoria dell’informazione, è il risultato di codici, i quali possono essere quantificati. In altre parole, Flusser nota come sia possibile sapere il significato di un specifico codice e la teoria dell’informazione diventa così una scienza dello spirito. Attraverso questo processo biunivoco di connotazione e denotazione si riflette sul carattere dell’universo dei significati dei messaggi i quali vengono “transcodificati”. Per Flusser tutti i testi non sono altro che prodotti “semi-finiti”. Questa produzione di informazione ha il carattere di un gioco, che tuttavia non si fonda sul caso, ma sulla realizzazione del tutto intenzionale delle possibilità date. Ciò contrappone l’uomo alla natura, nella quale è l’evoluzione a produrre nuovi sviluppi. Le informazioni vengono immagazzinate in maniera immateriale e sono così sottratte all’intervento della natura. La comunicazione avverrà ormai, solo attraverso immagini, mentre la scrittura non è più all’altezza della molteplicità delle informazioni da mediare o generare delle nuove categorie. Il punto di vista fisso viene sostituito da molti modi di vedere e il progresso viene misurato sul numero più grande

possibile di prospettive integrate.

L'unica categoria ancora valida è quella della differenza di informazioni nuove e ridondanti, laddove una certa ridondanza è sì necessaria per la comprensione delle informazioni, ma deve essere tenuta entro i più stretti limiti possibili. Nella visione flusseriana troviamo rilevante il ruolo del gesto al quale le immagini tecniche (“immagini drammatiche”) devono il loro sorgere (Flusser, 1985: 25-26). Per Flusser si tratta di programmare il computare di elementi puntuali e poi de-programmare nuovamente, per poi immagazzinare in situazioni informative. Il gesto che porta a questa situazione in-formativa è il premere, il tastare (*tasten*) puntuale con i polpastrelli sui tasti dell'apparato (“dispositivi dialogici”) a servizio della libertà umana. “Questa mia libertà politica, questo mio gesto di premere sui tasti, di pubblicare, è il mio concreto vissuto del tastare” (Flusser, 2009: 29-44). Proprio l'azione del tastare libera l'uomo dall'ambiente, secondo Flusser, e questo entusiasmo produce una contemplazione immaginativa e l'incessante tastare computante, fa sì che l'uomo diventi soggetto del mondo grazie alla mano, contemplatore del mondo grazie all'occhio, dominatore del mondo grazie alle dita ovvero colui che dà senso al mondo sui polpastrelli delle dita. La presente rivoluzione culturale può essere vista come un trasferimento dell'esistenza sui polpastrelli delle dita. Il lavoro (mano), l'ideologia (occhio) e il raccontare (dito) vengono sottoposti al computare che programma (Ivi, 39). Questa rete di tasti e le connessioni dialogiche che si attivano, per Flusser ricordano la struttura del cervello, parafrasando McLuhan e il suo concetto di villaggio globale. Il teorico boemo ci parla infatti di “cervello globale”, dove tutti gli uomini saranno “uni-formatori” (*Einbildner*) e avranno a disposizione tutti i tasti che gli permetteranno insieme agli altri di sintetizzare immagini sugli schermi del computer. Proprio questa azione del “tastare” che Flusser descrive, può essere estesa al gesto del “toccare lo schermo”, attivando anche in questo caso un “senso del mondo”. Toccando lo schermo si attiva un'estetica *touchscreen* (Cipolletta, 2014: 377-380; Montani: 2014: 85), cioè quel sentire astratto in qualcosa di concreto, “uni-formandolo”, se vogliamo seguire il pensiero flusseriano (Flusser: 2008, 2009). La questione tecnologica necessita di un modello di ricerca (etnografia digitale) allacciato sia alle teorie estetiche, antropologiche, sociologiche classiche, sia al bisogno estremo di connettersi in wi-fi alle logiche digitali, applicazioni e pratiche semiotiche. Lo schermo diviene quindi territorio attuale dove si dilata la filosofia del sentire attraverso il nuovo specchio-dispositivo (*screen*) con cui ci confrontiamo ogni giorno in un'estetica di transizione (Cipolletta, 2014) che tocca lo schermo, ridefinendo persino il nostro approccio posturale del gesto (Campanelli, Cadioli: 2014).

In relazione alla fotografia, Vito Campanelli ferma l'attenzione proprio sulla ricerca gestuale ovvero sull'osservazione dei movimenti del corpo e dei gesti *tout court* che accompagnano l'atto fotografico, rintracciabile anche in questo caso nella filosofia di Flusser (Flusser, 1983). In

relazione a questa nuova condizione, Belpoliti in un articolo pubblicato sull'Espresso, analizza l'era digitale e in particolare l'utilizzo del *selfie* (autoritratto digitale) in cui è l'intero corpo a fotografare, come fosse una danza progressiva di scatti e mosse. La presenza del display, su cui si può controllare l'inquadratura, spiega Belpoliti, ha cambiato la posizione del corpo nell'atto dello scatto. La ricerca fondamentale nell'atto dello scatto è spaziale, si tratta appunto di collocare il proprio corpo (Belpoliti, 2014). Ciò che cambia nell'era del digitale e dell'ubiquità è la plasticità e per chi fotografa, e non solo, aprendoci ad infinite sperimentazioni. Campanelli sostiene che nel mirino ottico delle macchine digitali, il display "assorbe tutto il campo visivo" in una visione intima e personale. Proprio come Flusser, il dispositivo ingloba il soggetto (in questo caso la macchina fotografica incorpora il fotografo) ed è il dispositivo tecnologico a disporre il corpo, lo rende disponibile nella sua disposizione spaziale (Cipolletta, 2014: 29-30, 395).

Flusser ci invita a "creare dal possibile qualcosa di inverosimile. [...] Premono sui tasti per sedurre gli apparati automatici verso la produzione di situazioni inverosimili nei loro programmi. Premono sui tasti per lasciare affiorare qualcosa di inverosimile dal turbinante universo puntuale calcolato dagli apparati. E questo inverosimile mondo dalla capacità di uni-formare deve avvolgere l'universo puntuale come una pelle per dare a esso senso. La capacità di uniformare è quella forza che si propone, a partire dall'universo astratto e assurdo nel quale siamo caduti, di dare a questo universo un senso concreto" (Flusser, 2009: 51-52). Se la società telematica per Flusser acquistasse la forma di un formicaio, nella quale tutte le funzioni interagiranno ciberneticamente e ogni formica telematica lavorerà per tessere immagini tecniche ("pura arte"), allora saranno i cervelli che legati ai cervelli artificiali saranno connessi con un super cervello che secernerà i sogni. I cervelli a loro volta – continua Flusser – verranno attaccati dai corpi ("guastafeste") che necessitano del nutrirsi, riprodursi ed infine morire, diventando sempre meno interessanti, mentre le informazioni, senza corpo e senza sostanza domineranno (*infoscape*). In questo modo tanto più il corpo diventa piccolo più migliora, "spostando" così l'interesse, non più verso gli organi che sorreggono l'organismo, bensì a favore delle nostre "antenne uni-formanti", ossia la dimensione celebrale. La negazione del corpo "pesante", ingombrante, voluminoso, attuata da Flusser, si spinge ad una celebrazione del divenire sempre più cerebrale, quasi "spirituale", dove si muovono corpi infinitamente piccoli, negando ogni ontologia ed epistemologia per una "pura estetica" (Ivi, 183-195).

Solamente una fenomenologia del gesto, come abbiamo visto, può farci recuperare il ruolo del corpo che Flusser "abbandona". Ritornando al concetto di "informazione", per il teorico dei media, essa viene intesa sia come un "dar forma" (inFORMAzione), che come modello che viene materializzato, "imprimere forme alla materia" (Flusser 2003: 15). La categoria reale/virtuale perde dunque ogni significato, poiché i mondi prodotti non possono più essere distinti dal

mondo “vero”. Noi infatti computiamo, cioè mettiamo insieme, in modo che l’uscita dalla linearità produca una oggettività virtuale. Non ci immaginiamo – sostiene Flusser – più di percepire la realtà, ma di costruirla o di processare il percepito come realtà. Non cambiamo dunque niente di ciò che è già dato (non siamo soggetti che si consumano sugli oggetti), ma tendiamo a realizzare delle possibilità date. In questo senso Flusser intende il diventare uomo (*Menschwerdung*), come un movimento dal soggetto al progetto. Il filosofo boemo prevede la possibilità del dialogo in rete, nel quale gli uomini si realizzano, attribuendo alla loro assurda vita un senso con la comunicazione.

Comunicare per Flusser, non significa semplicemente “parlare l’uno con l’altro”, ma calcolare computatamente, fino in fondo, in direzione di una nuova fase di progettazione per poter “retrocomputare ciò che è già stato ben calcolato in un’alternativa concreta”. Flusser arriva addirittura ad affermare che nel processo incompiuto dell’“umanizzazione” non possiamo evitare di spingere sempre più in là un certo atteggiamento contro natura (che ci fa essere soggetti di oggetti e con ciò diversi nel mondo, rispetto agli altri esseri viventi), fino a che l’artificiale non si distinguerà più dal naturale. Flusser delinea in questo modo un’antropologia negativa dell’era mediale, cogliendo allo stesso tempo nella telematica, sia la possibilità di andare verso la costruzione di una rete dialogica universale, sia il pericolo di omologazione e il rischio di perdita di identità soggettiva e di reale solitudine. Questa visione flusseriana si eleva con coraggio verso una trasformazione tecnologica per la realizzazione di una vita “finalmente” etica, dialogica e umana, grazie anche alle facilitazioni che il progresso offre.

Il teorico boemo non ci sta raccontando una favola (*das Szenario die Fabel*), ma una favola divenuta possibile tecnicamente. “Lo scenario, la favola che ho proposto qui, è questa: gli uomini staranno ognuno per sé, in celle, giocheranno con i polpastrelli sulle tastiere, guarderanno fissi i piccolissimi schermi, riceveranno immagini, le modificheranno e le trasmetteranno. Alle loro spalle i robot porteranno le cose per nutrire i loro corpi atrofizzati e farli crescere. Attraverso i loro polpastrelli gli uomini saranno collegati gli uni e agli altri e così costruiranno una rete dialogica, un supercervello cosmico, la cui funzione sarà di rendere le immagini, attraverso calcoli e computazioni, le situazioni inverosimili; di provocare informazioni, catastrofi. Tra gli uomini ci saranno intelligenze artificiali che dialogheranno con gli uomini mediante cavi e funicoli nervosi similari. [...] Il tutto sarà, a livello funzionale, un sistema guidato in maniera cibernetica, un sistema che non potrà essere scomposto nei suoi elementi: una scatola nera” (Flusser, 2009: 223). Ciò che abbiamo conosciuto nel XIX secolo con il linguaggio e nel XX secolo con i nuovi media è la realtà mediale, che concorre con ciò e che va inteso come realtà. Questa differenza viene ora però tendenzialmente meno, abbiamo perso il senso per la realtà perché abbiamo dovuto imparare che essa è una costruzione (Flusser, 2003: 15). Per Flusser nasce la necessità di

immettersi nel brusio permanente delle onde e di ideare qualcosa di nuovo. “Ogni onda è un punto focale per l’attualizzazione di virtualità interumane. Tali ventri d’onda vanno chiamati città. [...] Da soggetti dobbiamo trasformarci in progetti. La nuova città sarebbe una proiezione di progetti interumani. Tutto ciò sembra utopico e lo è davvero, in senso letterale, perché la nuova città non è più localizzabile geograficamente, ma è ovunque esistano uomini che si aprano gli uni agli altri vicendevolmente” (Flusser, 2004: 194-197).

Ogni uomo diventa un’artista, creativo nel collettivo e si trasforma da soggetto a progetto di mondi alternativi. Questa nuova antropologia presentata dal teorico boemo, ri-valuta il “Sé” come punto nodale di virtualità (disseminazione digitale) che si intersecano vicendevolmente, “un iceberg galleggiante nel mare dell’inconscio, o una computazione che si verifica, attraverso sinapsi nervose; dobbiamo anche agire di conseguenza. I mondi alternativi, emergenti dai computer, sono la trasposizione in atto di ciò che si è compreso. [...] Con ciò la nuova antropologia viene trasposta in azione: il noi è un nodo di possibilità che si realizza tanto più quanto più fittamente afferra in sé, e attorno a sé, le possibilità che ronzano nei paraggi; vale a dire tanto più è in grado di configurare creativamente. Grazie ad un pensiero esattamente calcolatorio, i computer sono apparati per realizzare possibilità interumane ed extraumane” (*Ibidem*).

Secondo Flusser, l’esistenza viene definita come estetica, ossia fusione di produzione creativa, vita e scienza. Non ci sono più confini tra arte e scienza, tecnica e politica. Il ricercatore diventa un “essere vivente impegnato epistemologicamente, eticamente ed esteticamente”, mentre la teoria scientifica si sviluppa sino a diventare una “strategia dell’essere nel mondo”. L’intenzione dell’uomo per Flusser è quella di sfuggire dall’entropia, attraverso l’integrazione dei nuovi media in una struttura della società dialogica e con ciò anti-ideologica. Questa nuova formulazione dei valori culmina nella realizzazione della libertà umana attraverso la manipolazione collettiva del caso. Si sottolinea in questo modo, la necessità di un’etica in tempi caratterizzati dal fluire anestetizzante delle immagini e Flusser ci esorta ad intervenire in maniera critica nella progettazione e realizzazione del presente, regolandolo, non solo mantenendolo inalterato.

La condizione umana nel mondo dominato dagli apparati “appare senza fondo” (*bodenlos*), dove si spalanca il vuoto in una profondità abissale, *abgrundtief* (Flusser, 1992). La rilevanza del pensiero utopico di Flusser, che non ha potuto sperimentare Internet, sembra crescere con l’evoluzione presente; questo dipende dal fatto che ha cercato di sviluppare il collegamento in rete come un’alternativa socio-culturale possibile, mentre Baudrillard (Baudrillard, 1980) e Virilio (Virilio, 2004) si sono concentrati più sulla predominanza dei media monodirezionali, disprezzando perciò ampiamente i cambiamenti che si associano al computer come *metamedium* e al collegamento polidirezionale in rete. Un’estetica della connessione in rete si fa predominante, poiché scopre le potenzialità del computer che, viste dalla nostra odierna situazione di rivolgimento dal libro al

digitale, sembrano solo caratteristiche negative. Il *mediatic turn* ridefinisce il ruolo dell'informazione e della comunicazione. La nuova immagine dell'uomo che Flusser ci presenta è composta da un nodo di relazioni interumane: "campo di relazione intersoggettive" (Flusser, 2004: 193).

Marshall McLuhan invece sostiene che nell'era dei media elettronici tutti sarebbero stati indotti a diventare artisti sostenendo che a differenza dell'era alfabetica, responsabile della specializzazione delle facoltà umane, l'era elettronica avrebbe portato con sé il ritorno dei sensi nella comunicazione, superando la dimensione tattile, seppure estesa. McLuhan sosteneva [uniformare] che alla velocità della luce nel mondo elettrico, solo la complessità della sensibilità artistica avrebbe (forse) potuto evitare collisioni catastrofiche tra le molteplici tecnologie che governano la nostra esistenza. "Se gli uomini riuscissero a convincersi che l'arte è una precisa conoscenza anticipata di come affrontare le conseguenze psichiche e sociali della prossima tecnologia, non diventerebbero forse tutti artisti? O non comincerebbero forse a tradurre con cura le nuove forme d'arte in carte di navigazione sociale? Sarei curioso di sapere cosa accadrebbe se l'arte all'improvviso fosse riconosciuta per quello che è, un'esatta informazione cioè, del mondo in cui va predisposta la psiche per prevenire il prossimo colpo delle nostre estese facoltà. Smetteremmo allora di considerare le opere d'arte come un esploratore guarderebbe l'oro e le gemme usati come ornamenti dei selvaggi?" (McLuhan, 1967: 77)

Se da un lato in modo più generale McLuhan ci ricorda come il *medium* sia il messaggio (massaggio), Flusser in modo più specifico entra attraverso i codici della comunicazione nell'informazione, che come abbiamo visto, "in-forma". Si rende quindi formativa la forza dei media secondo il teorico canadese, mentre per il teorico boemo è la capacità "in-formativa" dell'umanità a prevalere, con la quale si definisce la fine della libertà umana. McLuhan valuta infatti la globalità della comunicazione come prototipo di ogni agire sociale che si avvale di strumenti di diversa natura (dai sistemi semiotici ai supporti tecnologici). L'espressione dell'uomo, secondo la scuola di Toronto, viene letta come espressione dei media dominanti e la società dipende fortemente dal sistema media. Dall'altro lato Flusser ci propone invece una comunicazione umana, a prescindere dal *medium* di trasmissione, si evidenzia un artificio inventato come salvezza dello stato di natura, segnato dall'isolamento e dall'incomunicabilità.

Due visioni, quella di McLuhan e quella di Flusser che si contrappongono, ma entrambe necessarie per comprendere a pieno il passaggio verso una comunicazione digitale sempre più complessa e più estesa, quasi irraggiungibile. McLuhan sposa più la coscienza dello spazio (rete globale), infatti "uno dei fenomeni più significativi dell'era elettrica consiste nel creare una rete globale che ha molte caratteristiche del nostro sistema nervoso centrale, il quale non è soltanto una rete elettrica, ma un campo unificato di esperienza. Come dicono i biologi, il cervello è il

luogo dove si possono scambiare e trasformare esperienze e impressioni d'ogni genere, il che permette di «reagire al mondo quale unità». Naturalmente, quando entra in gioco la tecnologia elettrica, le operazioni estremamente varie dell'industria e della società assumono rapidamente una fisionomia unica” (McLuhan, 1967: 371).

Flusser invece, rispetto a McLuhan, favorisce la coscienza del tempo. Da un lato riscontriamo l'età elettrica “fisiologica” del teorico canadese e la sua evoluzione ed estensione dei sensi (la spersonalizzazione del sentire), mentre dall'altro Flusser considera la rivoluzione dell'immagine culturale della *Nachgeschichte* e della “tecno-immaginazione” come un'emazione stessa delle immagini (Flusser, 2004: 140).

Il teorico boemo propone il problema delle “tecno-immagini” che mettono insieme su di una superficie elementi come fotoni o elettroni, mentre McLuhan avanza con il dominio della tecnologia elettrica e l'idea del *medium* “surriscaldato” (mezzi caldi e freddi), dove nel caso del telespettatore, esso non riesce a controllare le risposte tattili, dove il corpo resta incontrollabile e racchiuso dentro schemi mentali e una macchina, dove l'esterno e l'interno rischiano di collassare in un corpo elettrizzato (McLuhan, Powers, 1992). “Cercate di immaginarvi un anfibio con la sua corazza posta all'interno e gli organi posti esteriormente. Così è l'uomo elettronico con il suo cervello all'esterno della scatola cranica e il suo sistema nervoso a fior di pelle; una creatura simile può essere soltanto di cattivo umore e rifuggire dalla violenza diretta. Può essere paragonata a un ragno abbandonato e rannicchiato nella sua ragnatela sonante che risuona assieme a tutte le altre ragnatele. Non è fatto di carne e sangue, ma è solo un elemento, effimero, di una banca di dati, facilmente dimenticato e perciò frustrato” (Ivi: 126).

Con il termine caldo, McLuhan, descrive quel *medium* che estende un unico senso ad un grado alto di “definizione”, cioè fino allo stato in cui si è colmi di dati. Il teorico canadese inserisce in questa categoria la radio e il cinema. Un *medium* freddo invece è il telefono, perché attraverso l'organo dell'orecchio si riceve una minore quantità di informazioni, così come nell'espressione orale. Da un lato i media caldi richiedono una scarsa partecipazione del fruitore, mentre i media freddi implicano un elevato grado di partecipazione da parte del pubblico. In altre parole i media freddi riscaldano chi li usa, perché essi richiedono un coinvolgimento attivo e un'integrazione da parte di chi li usa, dall'altro invece i media caldi, sono già surriscaldati da sé e di conseguenza “raffreddano” l'utente. Da un lato l'alfabeto fonetico è un *medium* caldo, mentre le scritture ideogrammatiche sarebbero media freddi (McLuhan, 1967: 31-33). La questione ora si complica se vogliamo comprendere il medium Internet.

Il critico Antonio Caronia in un'intervista rilasciata nel 1998¹, pone la questione sui diversi

¹ <http://www.mediamente.rai.it/home/tv2rete/mm9798/98033003/e980330.htm> (Intervista 8 dicembre 1997).

criteri di analisi che offre McLuhan nella descrizione delle due diverse tipologie di media. Il teorico canadese sovrappone il criterio della monosensorialità e della plurisensorialità da un lato, cioè quanto il mezzo coinvolge i sensi dell'utente, dall'altro invece presenta il criterio dell'alta e bassa definizione. A questo punto Caronia, separando i due criteri, spiega che se si prende in considerazione il primo, quello del coinvolgimento sensoriale, la comunicazione telematica è tendenzialmente sensoriale, come lo è del resto la televisione ad esempio, che si presenta come un *medium* freddo. Così la Rete stimola e richiede partecipazione attiva contemporaneamente.

Mentre McLuhan “comunica”, Flusser “uni-forma”, quindi da un lato è il mezzo ad essere il messaggio, dall'altro è proprio l'immagine a diventare il messaggio stesso, proprio in questo “intermezzo mediale”, Roy Ascott invece produce visioni. Il peso delle tecnologie e della miniaturizzazione invadono il corpo interno ed esterno. Riempire digitalmente le superfici e il nostro corpo significa quindi portare il mondo digitale dentro a quello fisico che è intorno a noi: ubiquamente.

La nuova condizione dell'oltre del contemporaneo è avvolta da un nuovo tipo di media - *moist media* - che intreccia il secco del silicio e il bagnato della biologia per un processo sincretico e ibrido del mondo che si apre a spazi interstiziali e flussi che si disperdono verso una pluralità nuova e una costellazione multivale (Ascott: 2000). Per Ascott, artista inglese e tra i fondatori dell'arte telematica, la tecnologia digitale genera una “doppia coscienza” e un “doppio sguardo”. Proprio Ascott ci parla di una nuova “estetica technoetica” che riguarda le forme di comportamento piuttosto che il comportamento delle forme e di reti noetiche (*noetic networks*), le quali sono capaci di fondere le reti neurali individuali con la rete globale, creando così una nuova dimensione della coscienza. Roy Ascott ci spiega come negli ultimi anni gli artisti si sono dimostrati impazienti di impiegare le nuove metafore della scienza. Essi hanno iniziato ad utilizzare gli strumenti delle tecnologie avanzate conquistando un nuovo terreno e sviluppando così una cultura della coscienza: *technoetics*, da *techne* + *noetikos* = mentale (Ascott, 2003: 273-284). La *tech-noetica* è una disciplina che s'interroga sui rapporti tra coscienza e tecnologia. Infatti se l'oggetto è strumento per l'uomo, allora esso è un mezzo che “entifica” l'essere verso nuove proporzioni e ontologie (Monico, 2007). Il terzo millennio vede un'accelerazione verso le applicazioni delle tecnologie al corpo in maniera così marcata e decisa che ormai si può parlare di ibridazione. La tecnologia è dentro ogni aspetto della nostra vita e scandisce la nostra mutazione e il nostro essere al mondo. Questa dimensione cognitiva oggi viene sempre più mediata dalle tecnologie. Il modo in cui oggi pensiamo e percepiamo il mondo, invece viene definito da Ascott, *cyberception* (Ascott, 1994; 1998). Quest'ultimo termine rappresenta qualcosa di più della semplice amplificazione tecnologica del pensiero e della nostra capacità di guardare profondamente nella

materia e poi nello spazio: essa costituisce una facoltà umana interamente nuova. Non solo stiamo cambiando in modo radicale sia il corpo che la mente, ma siamo sempre più coinvolti nella nostra stessa trasformazione, acquisendo nuove facoltà e maggiore consapevolezza della presenza-assenza umana. L'abitare contemporaneamente sia nel mondo reale che in quello virtuale, l'essere qui e allo stesso tempo là, ci ha fornito un differente senso del sé e un diverso modo di pensare e di percepire, che si estende "naturalmente". Ognuno di noi connesso alla Rete si trasforma in pluralità di individui che si interfacciano. Questo nuovo modo di concettualizzare, di guardare e di percepire la realtà implica un diverso agire nel mondo. Secondo Ascott, la *cyberception* è proprio questa convergenza di processi percettivi e concettuali in cui la connettività di reti telematiche svolge un ruolo costruttivo. La percezione è la consapevolezza degli elementi dell'ambiente attraverso sensazioni fisiche. La *cybernet*, cioè la somma di tutti i sistemi interattivi mediati da computer e delle reti telematiche nel mondo, fa parte del nostro apparato sensoriale, di conseguenza viene ridefinito il nostro corpo. Esso si collega a tutti i nostri corpi in un complesso planetario. La sensazione è la percezione fisica interpretata alla luce dell'esperienza acquisita, condivisa telematicamente. La *cybercezione* accresce quindi l'esperienza transpersonale ed è proprio il comportamento che definisce un'arte transpersonale, che di conseguenza coinvolge la tecnologia della comunicazione, della condivisione, della collaborazione, la stessa che ci permette di trasformare noi stessi (*our selves*), trasferire i nostri pensieri e trascendere i limiti del nostro corpo. Questa esperienza transpersonale, secondo Roy Ascott, ci offre la grande possibilità di guardare nell'interconnessione di tutte le cose, la permeabilità e l'instabilità dei confini, la mancanza di distinzione tra la parte e il tutto, il primo piano e lo sfondo, il contesto e il contenuto. Per l'artista inglese quindi, la tecnologia transpersonale è la tecnologia delle reti, degli ipermedia, del cyberspazio, dove la *cybercezione* ci permette di percepire le apparizioni del cyberspazio, attraverso cui siamo in grado di comprendere i processi di emersione in natura, il flusso di mezzi di comunicazione, le forze e i campi invisibili delle nostre molte realtà. L'arte oggi, concordando con Ascott, è meno interessata all'apparenza e alla superficie, ma piuttosto all'apparizione, con la venuta-in-essere di identità e di significato.

La tecnologia ha travalicato il desiderio e il bisogno di una società più coerente, collaborativa, interconnessa, preparando le condizioni in cui ha potuto emergere il *global networking* (Ascott, 1999). Roy Ascott propone un costruttivismo radicale, secondo cui viviamo in realtà complesse e miste, perché ci troviamo sul confine tra cyberspazio e spazio materiale, tra pixel e particelle che insieme costituiscono un nuovo substrato delle nostre esperienze vissute. Questa convergenza tecnologica secondo Ascott, contiene Bit, Atomi, Neuroni e Geni che rappresentano il nuovo Big B.A.N.G. Nel mondo degli artisti contemporanei questo universo mediale è dettato dalla condizione ibrida in cui i dati digitalmente asciutti (*dry*) tendono ad unirsi con la biologia bagnata

(*wet*) dei sistemi viventi, dando luogo a una nuova specie di media che l'artista inglese definisce umidi (*moistmedia*). Con l'introduzione delle nanotecnologie si tende sempre più a realizzare nuovi mondi. Segue quindi la necessità di una nuova riconfigurazione antropocentrica che ci impegna non solamente a edificare nuove realtà, ma anche a definire una nuova natura, in cui possiamo "ricreare" noi stessi in un mondo che non sia più soltanto né digitalmente asciutto, né biologicamente bagnato, né virtuale né attuale; in sintesi, un mondo "umido".

Noi viviamo in un tempo "transitorio" ci ricorda Ascott, una realtà variabile, infinitamente mobile, flessibile composta da forme incomplete, dove costruiamo i nostri sé. Ecco che nasce l'essere ibrido e sincretico. Con il termine sincretismo, Ascott presenta il nuovo essere vivente, in una nuova forma di comunione sacra con l'accesso ad un nuovo mondo ad un altro livello di coscienza (Ascott: 2005). La *Variable Reality* abita questo spazio fluido producendo un cambiamento ontologico e creativo, dove l'instabilità e l'insicurezza rappresentano due caratteristiche dell'evoluzione e del comportamento dell'identità *post-human* (Braidotti: 2014; Marchesini: 2002). In questa realtà sincretica si costruisce il nuovo modello vivente dotato di un processo di mantenimento di una pluralità di differenze che si con-fondono, si mescolano in un *mixing-together* (Ascott: 2005). La nostra presa di realtà sicuramente dipende dalla naturale condizione di accettazione normativa e passiva dell'ambiente, ma allo stesso tempo c'è la consapevolezza di una straordinaria ri-costruzione e ri-definizione attraverso l'interattività cibernetica da un lato e la natura della biologia nanotecnologizzata dall'altro. Questa nuova natura asincronica di interazione telematica produce un nuovo senso di sé e di conoscenza planetaria mescolando insieme mente umana e sistema telematico. Secondo Ascott, arte e realtà possono essere sincretiche e questo sincretismo emerge dalle interconnessioni.

Il digitale sincretizza riproducibilità e aura (Canevacci: 2011; Benjamin: 1955) e proprio in questo mutamento antropologico di realtà variabili (Ascott: 2005), la comunicazione digitale diviene contemporaneamente irriproducibile e riproducibile (materiale/immateriale). La forza estetica e il concetto dell'*hic et nunc* svanisce nell'aria di pixel (Canevacci: 2011) per trasferirsi verso le innovazioni digitali e in direzione delle pratiche estetiche, le quali determinano una nuova cultura visuale espressa attraverso corpi ibridi. In questa mutazione è il post-digitale (Bolognini: 2008, Quaranta: 2010) che avanza basandosi sull'uso delle neotecnologie (superando l'era della tecnica e della tecnologica) in rapporto con una realtà variabile. Questo approccio ci consegna un livello di comprensione e partecipazione collettiva attraverso i media. Proprio con le nuove tecnologie si supera la nozione gehleniana di carenza adattiva per una riconfigurazione attraverso esse e in esse, come intorno ad un centro gravitazionale mutevole e plurale: l'uomo diviene eccentrico (Diodato, 2007). L'ubiquità, la possibilità infinita di distribuire i nostri corpi contemporaneamente qui e là, tocca la nostra dimensione spazio-temporale in un emozionante

costellazione di flussi che attraversano infoscape e movimenti “flusseriani” indisciplinati. L’ubiquo, esprime tensioni oltre il pensiero semplificato della *ratio* dualista, oltre la fissità identitaria delle cose e dell’essere, per offrire visioni poetiche-politiche illimitate (Canevacci: 2014).

Per il soggetto ubiquo, le coordinate spazio-temporali diventano tendenzialmente superflue e si espande un tipo di esperienza transitiva e istantanea con l’altro; un altro altrettanto ubiquo, nel senso che vive dove in quel momento si attiva il suo sistema digitale. Tale esperienza - ci ricorda Canevacci - non significa smaterializzazione dei rapporti interpersonali, bensì presenta connessioni ottiche e manuali, cerebrali e immaginarie che spostano anche nell’apparente immobilità l’esperienza del soggetto. Il concetto di “multividuo connettivo” e di “connettitudine” (Cipolletta, 2014: 363-374) si manifesta in tali connessioni ubiquo, attraverso frammenti spazi/temporali privi di identificazioni pre-determinate o “normali” e che moltiplicano identità temporanee. Ecco che Flusser anticipa con grande intelligenza questa condizione fluttuante di esistenza attraverso realtà variabili e flussi digitali per una nuova comunicazione umanamente e tecnicamente possibile.

Bibliografia

- Arnheim, R. (1974). *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*. Torino: Einaudi.
- Ascott R. (2003). Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica. In: Domingues D. (ed.). *Arte e vida no século XXI*, São Paulo: Editora UNESP: 273-284.
- Ascott, R. (2000). *Art, Technology, Consciousness mind@large*. Bristol: Intellect Books.
- Ascott, R. (1998). The Technoetic Dimension of Art. In Sommerer C., Mignonneau L. (eds.), *Art @ Science*, Wien: Springer-Verlag: 279-289.
- Ascott, R. (1988). Art and Education in the Telematic Culture. In Leonardo. Supplemental Issue (1), Cambridge: MIT Press: 7-11.
- Ascott, R. (2008). Pixels and Particles: The Path to Syncretism. In: Alexenberg, M. (a cura di), *Educating Artists for the Future: Learning at the Intersections of Art, Science, Technology, and Culture*. Chicago: The University of Chicago Press: 47-60.
- Ascott, R. (2005). Syncretic Reality: art, process, and potentiality. In, http://www.drainmag.com/contentNOVEMBER/FEATURE_ESSAY/Syncretic_Reality.htm
- Baudrillard, J. (1980). *La precessione dei simulacri*. Bologna: Cappelli.
- Belpoliti, M. (2014). Ballo da Selfie. *L'Espresso*, 17 luglio
- Benjamin, W. (1955). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag; [trad. it.: Id. (2003). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi].
- Bolognini, M. (2008). *Postdigitale*. Roma: Carocci.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press; [trad. it.: Id. (2014). *Il postumano. La vita oltre il sé, oltre la specie, oltre la morte*. Roma: DeriveApprodi].
- Campanelli, V., Cadioli, M. (2014), *Snap Shooters. L'evoluzione del gesto fotografico*. Napoli: Edizioni MAO.
- Canevacci, Ribeiro M. (2014). *SincretiKa*. Roma: Bonanno edizioni.
- Canevacci, Ribeiro M. (2014). Il simultaneo e l'ubiquo. In, <http://www.rivistadisciencesociali.it/digitale-simultaneo-ubiquo/>
- Canevacci, Ribeiro M. (2010). Aria di pixel: riproducibilità auratica digitale. In *Psicologia & Sociodade* (1): 169-179.
- Canevacci, Ribeiro M. (2007). Una stupita fatticità. *Feticismi visuali tra corpi e metropoli*. Milano: costa & nolan.
- Cipolletta, G. (2014). *Passages metrocorporei. Il corpo-dispositivo per un'estetica della transizione*. Macerata: Eum.
- Danto, A. (1992). *Beyond the Brillo Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Diodato, R. (2007). L'opera d'arte nell'epoca della sua irriproducibilità tecnologica. In A. fabris (ed.) *Etica del virtuale*. In *Annuario di Etica* (4). Milano: Pensiero, Milano: 109-127.
- Flusser, V. (1985). *Ins Universum der Technischen Bilder*. Göttingen: European Photography; [trad. it. (2009). *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*. Roma: Fazi Editore].
- Flusser, V. (1996). *Kommunikologie*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Flusser, V. (1997). *Medienkultur*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag; [trad. it. (2004). *La cultura dei media*. Milano: Bruno Mondadori].
- Flusser, V. (1993). *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*. Göttingen: Steidl; [trad. it. (2003). *Filosofia del design*. Milano: Bruno Mondadori].
- Flusser, V. (1992). *Bodenlos. Eine philosophische Autobiographie*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Flusser, V. (2011). Does writing have a future?. Nancy Ann Roth (ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Flusser, V. (2004). *Writings (Electronic Mediations Series)*. Andreas Ströhl (ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gehlen, A. (1940). *Der Mensch: seine Natur und seine Stellung in der Welt*. Frankfurt am Main: Athenäum Verlag; [trad. it. (1983). *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*. Milano: Feltrinelli].

- Marchesini, R. (2002). *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Monico, F. (2007). *Reviewing the Future: Vision, innovation, emergence*. Conference Planetary-Collegium Montréal, 19-22 Aprile, Canada.
- McLuhan M., e Powers B. (1986). *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York: Oxford University Press.
- McLuhan M. (2008). *Gli strumenti del comunicare*, Milano: Il Saggiatore.
- Mitchell, W.J.T. (1994). *The Pictorial Turn*. In *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*.
- Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: University of Chicago Press.
- Quaranta, D. (2010). *Media, New media. Postmedia*. Milano: Postmedia.
- Virilio, P. (2004) *Città panico*. Milano: Raffaello Cortina Editore.