

†720 **Tra racconto e rappresentazione, tra pensiero e materia, tra ambiente e configurazione l'arte nelle neo-tecnologie**

L'arte delle neo-tecnologie si svolge in un nuovo ambiente paradigmatico, che va definito e ha bisogno di essere raccontato tracciando nuove relazioni tra i segni linguistici.

Dobbiamo definire cosa sia un racconto, cosa sia un paradigma oggi e come il vecchio racconto si trasforma in una nuova organizzazione del pensiero che coinvolge le neo-tecnologie dell'informazione.

Il mondo dell'arte, sia quello della *mimesis* che quello del *diegesis*, sono entrambi al di fuori del mondo della verità. La verità è argomento della metafisica maggiore, quella dell'idea pura, contemplata. Sia il mondo dell'organizzare verità attraverso parole che quello di imitare forme non potranno mai raccontarla. Noi siamo uomini, e viviamo nell'alternanza continua dell'esperienza di un dio dalle due facce. L'una, Dioniso, il dio *senza forma*, ha come qualità il *Pan* [Tutto] *universale*, verso cui l'uomo è attratto e in cui desidera annegare la propria individualità, per sentire se stesso in comunione con il tutto universale. Nel frattempo l'uomo vive nel mondo dell'azione o della *forma*, o d'Apollo, — l'altra faccia del dio, direbbe Nietzsche de *La nascita della tragedia*, — e continua a percepire il mondo come organizzazione di forme che limitano la verità e la sua natura.

La tragedia umana è definita da Nietzsche come continua alternanza degli stati di forma e di non forma.

Il mondo dell'arte è il mondo delle *forme* e/o del *racconto*.

Il racconto e la rappresentazione hanno descritto per secoli la realtà simbolica o narrata della vita. Abbiamo avuto bisogno di raccordare ciò che si narra o si rappresenta ai comportamenti umani con un linguaggio facilmente riconoscibile, che abbiamo chiamato arte. Col passare del tempo il mondo dell'arte ha allargato i suoi confini fino a coinvolgere, la stessa vita nel suo *racconto* e *rappresentazione*. Siamo passati dalla memoria all'evento. Dal racconto di ciò che ho sentito e ho visto, a narrare quali effetti produce su di me l'accadere, qui ed ora, o in un vicino futuro. La filosofia sensista del 1700 ha introdotto questo nuovo comune modo di raccontare l'esperienza. Il mondo del *letterario* si accresce di nuove presenze ed esperienze che individuano e analizzano emozioni cercando di ricrearle nel racconto artistico. [Qui per *letterario* s'intende il mondo del *racconto* o della *rappresentazione*]. La *performance* è l'esempio estremo che nel mondo dell'arte attuale riproduce l'emozione di un racconto-evento.

Negli anni '20 del secolo scorso il pensiero si era già esteso all'organizzazione della materia. Il linguaggio e l'organizzazione sono diventati importanti anche nell'analisi artistica. Da oltre settanta anni l'arte coeva ha relativizzato i simboli e ha raccontato il mondo attraverso segni linguistici e costruendo storie paradigmatiche.

s28Si può, pertanto, dire che il mio mondo ha dei limiti e sono, quelli, del mio linguaggio. Ogni paradigma organizza la propria relazioni tra segni e, quindi, narra la propria storia d'osservazione, sia questa attraverso segni esteriori o interiori, sia attraverso

forme iconiche che aniconiche. L'infinitesimale e il macroscopico sono due forme di ambienti entro cui molecole — come i corpuscoli infinitesimali dei quark, gluoni... — e le infinite galassie — aggregati di stelle, pianeti, comete... — costituiscono e regolamentano le loro relazioni.

Il tempo e lo spazio non sono più verità assolute, ma sono verità relative e divengono, grazie alle scoperte di Einstein, lo *spazio-tempo relativo* a... un ambiente di osservazione.

L'osservatore è coinvolto nell'evento osservato. In filosofia è chiamato questo nuovo sguardo sulle cose *eterofenomenologia*, e si lega a quanto viene ora *raccontato* dalla filosofia cibernetica, o delle macchine pensanti della AI [*Artificial Intelligence*].

Prima di parlare di questo nuovo ambiente neo tecnologico desidero illustrare brevemente come il nostro spazio del *letterario*, o *racconto*, abbia avuto una continua evoluzione. Sarei tentato di soffermarmi ad esempio sul volgare e su alcuni dei suoi nuovi divulgatori, come Dante e Giotto, che producono un nuovo paradigma percettivo e sensitivo sia nel letterario che nella rappresentazione. Evito e parlo di un periodo più vicino a noi, dove il letterario inizia a conquistare altri spazi, che potremmo definire interiori e coincidono con la nascita dell'estetica moderna.

7Secondo Tatarkiewicz, verso la fine del '700, specie in Francia, nasce una categoria di scrittori che non sono né artisti né teorici dell'arte e neppure filosofi e che noi oggi definiremmo *estetologi*: ad esempio Yves-Marie André, Jean-Pierre de Crousaz, Jean-Baptiste Dubos, o Du Bos. In essi la tendenza *soggettivista* a descrivere un percepire personale della bellezza e delle arti va conciliato con le teorie *oggettiviste* classiche. Tutti questi scrittori che si trovano nel *clinamen* dell'esperienza estetica sono anche coloro che in qualche modo determinano il passaggio dalla vecchia alla nuova estetica.

Racconti e arti visive, causati dalle emozioni, cercano di riprodurre, nel *letterario*, i segni caratterizzanti il *turbamento percettivo* nella storia e nella cronaca. L'uomo inizia a *sentire* in modo emozionale la verità, la giustizia, il bene, il bello, ecc., e si lascia guidare anche nella conoscenza dai sentimenti.

Tutto rientra, ce ne accorgiamo oggi, nella sfera *estetica*. Lo scrittore, sia esso filosofo, pittore, scienziato... è prima un *esteta* [*harrsid3168223 uomo che sente*] e, come tale, può partecipare allo spazio artistico-culturale del *letterario*.

Il viaggiatore del *Grand Tour* si abbandonò al trasporto dei sentimenti che suscitava Napoli col suo Vesuvio e, tra l'incanto e il terrore, fece l'esperienza di un evento terribile lasciando poi le proprie testimonianze. (Ricordiamo tra i tanti pittori del '700 che dipinsero l'emozione di un'eruzione Joseph Vernet, e il suo emulo, Carlo Bonavia, e Jean-Baptiste Génillion o Génillon, ma più importante di tutti fu l'allievo di Vernet, Pierre-Jacques Volaire detto *Le Chevalier Volaire*).

Questo volgersi indietro nel passato è per affermare che ogni *letterario* incorpora un *dispositivo linguistico* con cui si costruiscono relazioni all'interno di qualsiasi ambiente o struttura operativa. Ogni *dispositivo linguistico* si manifesta per mezzo di strategie e tecniche con cui si riorganizza ogni volta il simbolico e attraverso cui si diffondono messaggi e informazioni sulle cose o si affermano verità — interiori esteriori o fantastiche — sui *drammi* [azioni] della vita. In ogni tempo storico il *letterario* racconta anche dei rapporti evolutivi — biologici, tecnologici, sociali e

culturali in genere, – che intercorrono tra uomo e ambiente e dei loro molteplici (o possibili) aggiustamenti strutturali. Il *paesaggio dell'immaginario* che ogni volta viene costruito, infatti, è frutto delle diverse elaborazioni di eventi riconducibili a miti a teologie a filosofie a storie simboliche emozionali segniche ecc. che suscita l'ambiente e in cui prendono forma e si sviluppano le indicazioni utopiche del narratore.

Abbiamo l'alternarsi di due principali forme estetiche nel *letterario*: la *cronaca* delle emozioni derivanti da eventi naturali, che caratterizzano la soglia percettiva personale, e che oggi vanno sotto il nome di *fenomeni biologici* (o emozioni biologiche) e, l'altra, che si lascia guidare dall'effetto delle regole formali della scrittura e dalle consuetudini oggettive che rivelano le *emozioni culturali*, le quali si compongono secondo un'autonoma *storia* stratificata.

L'analisi approfondita di ogni autore va relazionata all'ambiente fisico e mentale che frequenta. Al *paesaggio* con cui si descrive un'azione – attraverso il linguaggio –, per sommovimento *interiore*, corrisponde un *paesaggio esteriore* di un evento. Ad uno spazio e luogo esteriore corrispondono uno spazio ed un luogo interiore. In questo modo l'evento chiarisce non solo i termini dell'azione, ma anche l'osservatore col suo punto di vista.

Le nuove descrizioni dello spazio letterario pongono l'osservatore al centro dell'evento descritto, nel mentre egli costruisce una mappa di conoscenza linguistica attraverso cui si intessono le proprie relazioni.

Quest'azione correla lo *spazio* mentale, – che viene circoscritto dall'ambiente conoscitivo e comunicato col linguaggio parlato o scritto, – il *luogo* fisico o ambiente cognitivo in cui si coglie l'evento, e l'*utopia* che si determina col collegare ciò che si comprende dell'evento con l'azione del pensiero o con un *sentire*.

Le avanguardie artistiche del novecento risentono tutte di questa centralità del corpo come strumento del sentire che correla l'evento al pensiero attraverso l'organizzazione linguistica e di un ambiente proprio. Esse hanno dettato i canoni attraverso *i manifesti* della propria rivoluzione sensitiva, psicologica e sociale. Un *manifesto* va correlato ai precetti o agli assiomi attraverso cui un'organizzazione sensitiva e linguistica, percepisce una realtà organizzata in modo diverso, sia essa fisica, sessuale, che di sogno... fino all'astratto-emozionale che costruisce o rappresenta le verità o i punti di vista... strutturate in diverse grammatiche linguistiche o segni linguistici o semplicemente attraverso l'energie dromiche.

A questo fa eco un nuovo concetto di storia che si è costruito in Europa a partire da Lucine Febvre, Marc Bloch, Fernand Braudel fino alle successive generazioni quella di Jacques Le Goff, Philippe Ariès e Marcel Detienne padri indiscussi di tutta la presente storiografia, che tenta di legare la storia alla antropologia, e alla sociologia, oppure di andare oltre e di assorbire tutte le scienze umane in una "*pan-storia*" o "scienza globale dell'uomo".

Allo stesso modo le matematiche e le scienze del novecento, rinnovano la riflessione filosofica e quella della percezione sulla realtà tanto che s'introducono dei nuovi paradigmi nella riflessione metafisica tra le scienze e le filosofie (Deleuze, Bateson, Kuhn, Morin, Dennett, Davies, Tipler, ...).

Dal momento che sappiamo che sia il *racconto* che la *imitazione* non portano mai ad alcuna *unica verità* [Genette] artistico-letteraria, ma sono sempre *verità relative* a rappresentazioni del mondo, ci siamo sbarazzati nel secolo scorso di tutta quell'arte del passato che voleva raccontare *la Verità unica* del mondo. Il *logos* è diventato un proliferare infinito di *spazio-tempo* e di *ambienti*, dove ogni azione si presenta in forma organizzata e dove tutto è informazione. Ogni verità rappresentata o raccontata, infatti, oggi è relativa allo *spazio-tempo* [Einstein,] in cui è nata ed è relativa alle tecniche usate. I critici d'arte teorici e specialisti [Kubler, Ragghianti, Brandi, Previtali, Menna, Conti, Zeri,], anche per le opere del passato, hanno rivolto i loro sforzi d'indagine per risalire all'*ambiente* tecnico, scientifico e culturale in cui è nata un'opera e alle forme linguistiche o rappresentative che essa adottava nel periodo in cui è sorta.

Si spiega così perché l'arte nel '900 viene legata sempre più al *logos* che evoca la tecnica per produrre sia un gesto che un oggetto artistico e tutto riporta al *pensiero*, tanto che ancora oggi si può affermare con certezza che l'opera d'arte è composta sempre da due elementi: la *materia* e il *pensiero* [C. Brandi, *Teoria del restauro*, Torino, Einaudi, 1977]. Se, poi, si divide il processo artistico in tre fasi storiche che coincidono con la tecnica, la tecnologia e le neotecnologie [M. Costa, *Dimenticare l'arte*, Milano, Franco Angeli, 2005], si può comprendere meglio come i *media* possono produrre le attuali nuove *strutture logiche* nel *logos* e nuove *forme artistiche attraverso* i computer, o essere prodotte direttamente in rete.

Qualcosa sta andando oltre il controllo dell'umano, sia per quanto riguarda le neotecnologie che il linguaggio che la rappresentazione che i calcoli... fino allo stesso sentire (penso ad esempio all'estrema esperienza del cyber-sex).

Stiamo trasferendo, comunque, alla macchina computerizzata dell'*AI* la tecnica di *ricoscimento* del nostro sapere, innestata dallo studio del processo di *retroazione*. Il nostro sapere viene ora conservato in giga-memorie di computer e viene rintracciato con sistemiche di programmi e *motori di ricerca* sempre più efficienti. Il sapere è ora a disposizione di una memoria digitale ed è conservato in una "banca dati". Le macchine non riescono ancora ad interagire verisimilmente con l'ambiente degli umani in modo corretto, perché la robotica sta ancora sperimentando materiali forti e flessibili che possano somigliare alle qualità del corpo umano. Dall'altra parte, i programmi ancora non permettono ai computer, di fare esperienze e auto-modificare velocemente il proprio atteggiamento nell'ambiente.

Ci vuole tempo per costruire una memoria e un sistema di organizzazione e decisione ancora più vasto, che contenga anche tutte le possibili decisioni in base ai vari punti di osservazione e di «sentire», al pari di quello di un *sistema biologico vivente umano*. L'arte prodotta da computer nel frattempo ha già fatto ingresso nel nostro mondo. Net/Web e Blog... art, sono le nuove forme di racconto e imitazione visiva in cui rientrano anche le nuove sonorità.

Il mercato dell'arte attrae anche da un punto di vista economico. Si sa che esso genera i bisogni e gli orientamenti dell'arte da conservare, attraverso le informazioni contenute in un'opera.

Le opere contemporanee sono oggi vendute spesso dagli architetti che arredano gli appartamenti e le opere sono costruite a misura d'ambiente.

Se tutte le produzioni umane possono essere conservate allo stesso modo delle opere d'arte, come fare ad attribuire ad una produzione umana il valore aggiunto d'opera d'arte, pur sapendo che nel tempo del nichilismo le "vecchie" forme d'arte non generano valori? E con quali materiali raccontare?

Ciò è spiegabile. Basta osservare come il mercato contemporaneo dell'arte come si sta espandendo, coinvolgendo le nuove forme di *racconto* e di *mimesis* provenienti dalle neo-tecnologie, che configurano e organizzano un nuovo riconoscimento delle *strutture logiche* del *logos*. (Ricordiamo qui che ogni oggetto – sia essa produzione umana, o sistema organizzato autonomamente, – racconta o imita qualcosa attraverso l'*sid10955447azione*, mentre il *dispositivo* ci permette di *ricoscerlo*).

La tecnica moderna, inoltre, implica la «creazione di cose intelligenti», che ci facciano percepire e reagire agli ambienti del sincretismo culturale in cui viviamo e sperimentare le nuove *strutture logiche* del *logos*.

Freud stesso attribuiva all'arte l'espressione di *sublimazione*. Nel 1986, Arnold Gehlen, affermava che questo termine «può essere definito con un certo rigore: [...] significa sempre la trasformazione di un comportamento (in questo caso raffigurativo) che rimane formalmente immutato, così che il suo baricentro, *in seguito a un mutamento di senso*, si sposta verso un'elaborazione prevalentemente interiore, più interna alla coscienza che espressa in azioni. Neanche gli attuali primitivi, da lungo tempo soggetti all'influsso diretto o indiretto di culture evolute, hanno mai realmente raggiunto o desiderato questa transizione all'"arte". Le loro opere figurative non hanno cancellato il nesso con la prassi vitale – per lo più di tipo magico – e dunque definirle "arte" significa fraintenderle. Le opere dei primitivi hanno una forza espressiva coinvolgente e misteriosa, quell'elemento di "pelle", violento, vissuto come un corpo a corpo, e tuttavia dotato di forma, che è contenuto in esse, non consente che un paragone molto cauto con ciò che per noi è arte – per non parlare delle esaltazioni cerebrali della modernità. La cultura arcaica, anche nelle sue sopravvivenze presso gli attuali primitivi, teneva strettamente unite tutte e tre le forme base del comportamento. Perciò vi è qualcosa di profondamente simbolico nell'aspirazione delle civiltà metropolitane intellettualizzate a tornare a essa. Gauguin a Tahiti, Noldhe nel Rabaul, cercavano più che motivi artistici». [Arnold Gehlen, *Le origini dell'uomo e la tarda cultura*, Milano, il Saggiatore, 1994, p. 276, il corsivo è il suo].

E anche se intendessimo l'arte come *trasformazione* di un comportamento e *racconto*³¹⁶⁸²²³ o *imitazione* dell'interiore – o della propria organizzazione mentale – si darà, comunque, un *valore* aggiunto diverso dal semplice oggetto di uso comune.

La forza di una sistemica operativa e conoscitiva dell'arte, che richiami un atteggiamento verso la vita diventa testimonianza e informazione su di una cultura che opera ed è presente in un determinato ambiente. Queste informazioni, poi, ora vengono anche organizzate e conservate come sistemiche operative, o di *retroazione*, attraverso le neotecnologie computerizzate.

Mentre l'arte prodotta con i vecchi materiali sta diventando sempre più obsoleta, nuove forme della produttività sono esaltate, ma bisogna fare una cernita in base alle nuove *strutture logiche* del *logos* che si organizzano attraverso le neo-tecnologie

dell'informazione. Nel riconoscere un prodotto artistico bisogna comprendere, attraverso i *dispositivi*, come viene valorizzato il pensiero che trasforma un comportamento umano o come si modifica nella nuova realtà tecno-tronica una opinione d'uso corrente, o l'intero *sentire* umano, col racconto e/o con l'imitazione delle nuove *strutture logiche*
insrsid10955447 del *logos*.

I critici d'arte non possono assolvere a questa funzione se non diventano uomini-*marketing*, oltre che catalogatori di emozioni e conoscitori di quali cambiamenti percettivi intervengono nel nostro sistema cognitivo con le neo-tecnologie o con le bio-tecnologie in relazione all'ambiente.

L'esteta e critico d'arte del futuro sarà indotto a frequentare le conoscenze scientifiche, tecnologiche e filosofiche, relative agli ambienti, altrimenti non potrà comprendere veramente le modifiche cognitive e organizzative dell'artistico.

L'estetica coeva, d'altra parte, propone il racconto specie come *isentire*, o come *emozione forte*, oltre che come *cambiamento della percezione*. Tutti questi elementi divengono i *dispositivi* attraverso cui si producono gli *ambienti relazionali*, attivati dai nuovi nessi delle *strutture logiche* del *logos*.

Se si fa riferimento all'arte neo-tecnologica, l'informazione scaturisce dal legare il pensiero evocante gli algoritmi, i frattali, ad un racconto o evento che viene trasmesso attraverso gli strumenti della *tecnotronica*. Questo evento induce a riflettere, poi, su come si modifica la nostra percezione con quella esperienza. Conoscere l'energia, che contiene e produce l'informazione, è tanto importante, quanto conoscerne il *valore* derivante dalla sua origine e storia.

Ogni produzione umana ha oggi il valore di «Bene culturale», ma si può prevedere che ben presto il valore aggiunto di opera d'arte, nel prossimo futuro, passerà alle produzioni delle sistemiche di riconoscimento e di creazione di ambienti costruiti con le nuove bio-tecnologie delle informazioni e riconosciute dalle nuove *10955447strutture logiche* del *logos*.

Delle cose artistiche oggi il mercato ancora ne determina il bisogno attraverso l'affare speculativo, che trova i fondamenti nel *marketing*.

Nel frattempo musei sorgono dovunque e si trasmette ai posteri di tutto, sia ciò che un giorno *riconosceremo* come arte e sia quello che non considereremo tale. Tanti musei nascono da quelli della bicicletta a quelli del design, della fotografia, del modernariato, della scienza e della tecnica, del computer, dell'automobile, dell'arte contadina, delle ceramiche, della gomma, del mopen, dei fumetti, dei francobolli....

Tutti gli oggetti sono ormai un «Bene culturale» e, se superano un determinato tempo, potrebbero essere conservati in un museo attraverso un'operazione di *marketing culturale*. Il mercato dell'arte, specie quello dell'arte contemporanea, da poco in Italia si è aperto alla *computer art* e all'*arte prodotta dai computer*.

Esso è oggi pronto ad accettare qualsiasi prodotto, specie quando i nuovi valori aggiunti dell'arte vengono «creativamente» collegati e individuati, dal momento che *imitazione* e *racconto* è esteso, grazie alle avanguardie, a qualsiasi oggetto. L'arte del XXI secolo percorre una nuova strada del fare, mi riferisco a quella prodotta con le neotecnologie d'informazione che riportano alla creazione [o organizzazione] di cose, e che si basano sulla nuova tecnica dell'industria con cui si creano i nuovi oggetti –

oggi sempre più intelligenti –. Il futuro vedrà gli artisti delle neotecnologie d'informazione che useranno le nano-tecnologie e le bio-tecnologie per produrre opere attraverso la AI e, col tempo, queste verranno organizzate biologicamente fino a sostituire in alcuni casi ciò che consideriamo ora le informazioni trasmesse attraverso il *sistema biologico vivente umano*. Esperti di questa nuova realtà saranno i *dispositivi* di riconoscimento delle arti neotecnologiche. Questi potranno essere proprietà di *un sistema biologico umano*, ma potranno essere ricreati ed inseriti come programmi anche nelle macchine. I programmi, infatti, replicano nelle macchine della AI i sistemi di riconoscimento delle *strutture logiche* del *logos*. Sto parlando di macchine che riconoscono opere d'arte meglio di certi umani, grazie ai dispositivi di riconoscimento, ma questo è per un futuro più lontano.

Bisogna ancora ricordare che il valore economico attribuito all'artistico si sta sempre meno differenziando da quello considerato un semplice «Bene Culturale».

Siamo già nell'era della riproduzione delle opere attraverso le macchine intelligenti. Il prodotto artistico è pronto a diventare un'infinità di opere intelligenti che si modificano negli ambienti per un incommensurabile mercato... Ognuno potrebbe possedere nella propria abitazione la propria opera d'arte intelligente e originale prodotta dai *dispositivi* dell'artista *bio-tecnologico macchinico*. Ma, chi possiede l'opera avrà anche la sistemica di riconoscimento attraverso cui è stata assemblata? Si dovrà possedere il programma, per il quale quell'opera diventa dispositivo significativo. Sarà senz'altro quello, il programma, che avrà un prezzo o «valore» sul mercato. In questo caso l'opera potrebbe circolare tranquillamente. La sistemica (o dispositivo interpretativo) apre la percezione e la organizzazione cognitiva alla *retroazione* di un processo che è stato individuato e reso automatico, ad un sapere relazionale nuovo e desueto. Permette alle informazioni insignificanti di divenire regole d'azione. Il *dispositivo* risulta così essere una sorta di *decoder* mentale.

Noi riconosciamo a Kuhn il merito di aver sostenuto che la disciplina scientifica conosce, nel suo sviluppo, stadi successivi. Questa, in breve, stabilisce che ogni volta che emerge un nuovo *paradigma* [Cfr. T. S. KUHN, *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Torino, Einaudi, 1978, pp. 115-117], si riscrivono le relazioni dell'ambiente passato per adeguarle al nuovo. Nonostante i limiti di questo ambiente relazionale, in esso, si svolge in modo esaustivo tutto il nuovo corso di ricerca delle spiegazioni nella *scienza normale*.

Nonostante i limiti, questa teoria di Kuhn fu di innovazione nel suo campo ed oggi è divenuta, per ora, patrimonio di tutti i campi del sapere. Egli, infatti, con l'inserimento del concetto di paradigma e di rivoluzione scientifica, ha relativizzato i concetti di *progresso* e di *verità*. La scienza, così, non poteva essere più presentata come un processo cumulativo di verità e di esperienze. Una qualsiasi nuova teoria non possiede al suo interno la vecchia. Non a caso la nuova teoria, proprio in base al nuovo paradigma, introduce nuovi significati per vecchi concetti e, poiché non c'è cumulabilità delle due teorie, si deve sempre aggiungere, l'*incommensurabilità* tra vecchi e nuovi concetti. *Una teoria o verità scientifica, in effetti, è un sistema di percepire di organizzare e relazionarsi al mondo.*

Un nuovo modo di relazionarsi e di agire nel mondo fa perdere il vecchio mondo di relazioni. L'arte, come il mercato, diventa incommensurabile per la varietà dei paradigmi (o dispositivi) interpretativi di cui potrebbe essere oggetto.

Se tutti i dispositivi coesistono e ognuno ha un valore il mercato diventa, anch'esso, incommensurabile.

In alcuni casi l'arte prodotta da installazioni di neotecnologie presuppone l'uso di programmi del computer e di pannelli giganti o schermi su cui si proiettano immagini. Il racconto, diventa un evento mobile ed estemporaneo. Si può assistere, ad esempio, alle trasformazioni biologiche riprodotte in tempi brevi o piuttosto lunghi, come nell'opera *Sur Nature* del 2004 di Miguel Chevalier installata nella sotterranea di Oslo. Su di un pannello di 10 metri appaiono le evoluzioni biologiche di piante e fiori virtuali che interagiscono — o, meglio, sono avviate dal, o — con il transitare delle persone che si trovano ad attraversare quel luogo nella ferrovia sotterranea.

Questo per affermare che la logica del mercato, artistico (e non artistico), tratta l'oggetto come trasformatore di comportamento, esalta le potenzialità e le malie che portano al mutamento. Di qualsiasi oggetto, proprio perché guidati dalle filosofie e psicologie del secolo scorso, si supponeva che se ne desiderasse il possesso per le proiezioni del proprio pensiero, per lo *status symbol* di benessere psicologico o fisico che esso produceva, o anche per il valore economico attribuitogli. E sia che l'oggetto abbia avuto delle qualità taumaturgiche o sia stato simbolo di libertà o di potere per un uomo, è stato utilizzato sempre per la soddisfazione dei propri bisogni fisici e/o mentali che il *racconto*, o solo la *mimesis*, ci permetteva nell'uso e nella frequenza di un ambiente o nel possesso del *bene culturale*. (Evocazione quindi di strutture, o stati di equilibrio). Oggi, però, con l'era dell'informazione, sono i *dispositivi* ad essere importanti. È il possesso e l'uso corretto dei codici, con cui decifrare e agire nel mondo, sembra che diano sia il «vero» potere di convinzione o seduzione dell'assemblea della democrazia umana e sia permettono ad alcuni oggetti di acquisire sul mercato un autentico valore economico, superiore ad altri oggetti. Da qui il bisogno di ambienti nuovi che diano maggiore informazione intorno alle attuali conoscenze sulla vita e sull'operare nel mondo, per tramandare la propria specie e il proprio sistema mentale ai posteri abitanti del futuro ambiente.

Il dispositivo relazionale di un nuovo ambiente corredato dalle innovative conoscenze è certamente più funzionale (cioè risponde meglio alle esigenze attuali) ed è migliore del vecchio ambiente. E allora perché si conservano gli ambienti del passato? Semplice, le serie e le sequenze dello sviluppo di un ambiente funzionale si possono interrompere, e si può trovarne un altro, anche del passato, riproposto con strutture informative coeve che migliorano la condizione di vita [GEORGE KUBLER, *La forma del tempo*, Torino, Einaudi, 1976].

Non basta più oggi che un oggetto abbia un marketing, ovvero un promotore di vendita e una *giustificazione* del possesso, che induca all'uso o alla fruizione dell'oggetto. Servono segni criptici che inducono a relazioni e che svelano informazioni attraverso metafore, i cui accessi sono dischiusi solo ai riconoscibili appartenenti di *tribù* operative. (In rete si è *già sentito* il bisogno di una società che produce *watermark* [marchi-d'acqua] e di *gallerie* che espongono progetti. Questo

rapporto indurrebbe a comprendere i gusti del pubblico oltre ad esercitare un controllo. I *watermark* e le *gallerie* potrebbero servire non solo per conoscere la diffusione di una immagine o di un videoclip anche piratato, ma perché questi (immagine e videoclip) sono stati precedentemente trattati col *watermark* e, pertanto, «criptati con steganografia e i mezzi per nascondere». Si iniziano a veicolare, così, non solo atteggiamenti graditi a un gruppo di persone che si riconoscono in quei dispositivi d'organizzazione e d'informazione, ma, in questo modo, si esercita anche un controllo politico, economico e sociologico specie quando si «Verifica il numero in rete. Se immagine o video di cliente sono stati piratati la ricerca lo rivela». [cfr. il romanzo di William Gibson, *L'accademia dei sogni*, Milano, Mondadori, 2004, specie pp. 88 e ss. La citazione è a pag. 89]).

Se qualsiasi produzione umana, oggi, può rientrare nel mercato, il valore aggiunto di artistico ormai si confonde sempre più con quello che si attribuisce al Bene Culturale. Ben presto credo che non vi sarà alcuna differenza tra ciò che finora abbiamo considerato arte — specie a partire dalla seconda metà del '900 — e il Bene culturale. La produzione artistica, inoltre, attraverso le neo tecnologie della informazione cibernetica sarà demandata alla creazione di nuovi programmi o sistemi di organizzazioni o produzioni di *racconti* e *simulazioni* di *opere-azioni*... in ambienti dove si svelano i meccanismi delle *strutture logiche* del *logos*.

Il mercato del futuro è probabilmente nella rete e sarà per la conservazione e la produzione di opere in rete. I complessi prodotti originati per le scoperte delle neuroscienze, delle bio-tecnologie, delle nano-tecnologie..., creeranno nuove connessioni organizzative che portano a nuove forme di produzioni (o alla costruzione di nuove reti d'informazioni) tra *sistema biologico vivente umano* e ambiente, che saranno interpretati solo dai *dispositivi* delle nuove *strutture logiche* del *logos*.

Alcuni studiosi già ora sono indotti a considerare, in alcuni casi, i prodotti della tecnologia come nuove forme d'arte. Noi, fin da ora, prevediamo che in futuro le opere d'arte verranno a noi prodotte da sistemi biologici viventi creati in laboratorio. Il primo passo avverrà quando si aggiungeranno ai sensori intelligenti che già possediamo nel nostro sistema percettivo, cognitivo e linguistico, altri derivanti dalle tecnologie o dalle bio-tecnologie.

Si sa che già negli anni '70 ed '80 del secolo scorso un artista, Harold Cohen, ha creato il programma Aaron, che attraverso un *id3168223 plotter* può disegnare da solo, in modo autonomo seguendo le regole della propria programmazione. Esso è stato considerato da molti critici d'arte il primo computer artista (cfr. il mio saggio del 2002 di prossima pubblicazione *Estetica ed arte cibernetica, Harold Cohen-AARON e le prime forme dell'arte cibernetica*).

Con l'apertura all'arte cibernetica e alla AI (*Artificial Intelligence*) siamo entrati nella ricerca della *mente* (*computer*) e si sa che l'unica regola dei cibernetici è: tutto ciò che è spiegabile è programmabile.

Questo induce a credere che se riuscissimo a spiegarci Dio o l'anima o la coscienza... potremmo, paradossalmente, programmarli e trasmetterli con precisione a una macchina intelligente.

Le macchine intelligenti avranno bisogno di nuovi sistemi organizzativi per calcolare e prevedere, con sempre maggiore precisione, le interazioni nei vari ambienti in cui

operano. L'artistico si trasferirà nella promozione di gallerie dove si venderanno *programmi organizzati di forme percettive [alias dispositivi percettivi]* che riproducono il *riconoscimento* delle *strutture logiche* del *logos*.

Stiamo traducendo, dalla nascita della cibernetica, il nostro sapere nel linguaggio dell'organizzazione delle macchine [Wiener], e dal 1953 interveniamo nella sistemica biologica dei viventi [Watson e Crik], lo stesso stiamo facendo con le informazioni sull'arte a partire dalle lungimiranti ricerche di Raghianti e della sua fondazione *Apavoga*.¹

Il mercato del *riconoscimento* e della *produzione artistica* sarà incommensurabile anche perché, prevediamo, che si trasferirà a infiniti *programmi paradigmatici*, che organizzeranno e muoveranno la vita e, pertanto, la riflessione sull'arte nel prossimo futuro. Gallerie di progetti d'arte, questi non disgiunti dall'organizzazione di ambienti *psico-tronici*, indurranno il *sistema biologico vivente umano* a nuove strade organizzative. In esse si indagheranno le *tendenze* prima di scegliere la propria strada alla sopravvivenza organizzata nel *qui ed ora* del labirinto evolutivo. Ci siamo incamminati nello sviluppo delle neotecnologie e delle scoperte biologiche che s'intrecciano e si ritrovano nella rete mentale (*computer*) della previsione evolutiva. La *cultura* sta diventando organizzazione d'*447 ambienti* tecno-tronici. Il *sentire* è oggetto dei linguaggi organizzati in nessi, o relazioni o dispositivi, dalle *strutture logiche* del *logos*. Il sapere è finalizzato a procrastinare la vita biologica del sistema umano sulla Terra. L'arte è una delle azioni, individuabili per *mimesis* o per *diegesis*, che trattano dell'*accadibile*, o di quell'universale preso a modello in un determinato ambiente.

Stiamo trasferendo in rete il nostro sapere e le nostre informazioni. Alcuni centri nella rete sono diventate delle "banche dati". La rete si sta trovando, così, anche ad affrontare il desiderio *utopico* dell'umano, di una sopravvivenza in omeostasi, ovvero in continuo equilibrio con l'ambiente. Ma, di quale ambiente si tratta? Di uno esclusivamente mentale. Bisogna stare attenti, pertanto, a non generare mostri (*alias* minotauri) della rete [A tal proposito si veda lo studio della psicologa della rete Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo, 1997].

rrsid3168223 Diegesis e mimesis stanno rafforzando le infinite possibilità relazionali, e stanno aprendo ad infinite proiezioni mentali e d'azione per procrastinare nel tempo la morte dei *sistemi biologici umani*.

¹ "Si deve menzionare la costituzione al principio del 1978 dell'*Apavoga (Art Processes and Visual Objects Computer Analysis)*, associazioni di studiosi presso l'Università Internazionale dell'Arte di Firenze, che pubblica la rivista "Sound Sonda", contenente articoli teorici e sperimentali, e i rendiconti dei risultati delle analisi di opere d'arte operate al computer a cura di diversi specialisti. Sulla rivista "Critica d'arte" (anno XLIV n. s., nn. 160-162, luglio-dicembre 1978, pp. 3-25) sono usciti due articoli chiarificatori dell'esperienza: C. L. RAGGHIANI, *Capire l'arte col computer* e, M. L. CRISTIANI TESTI, *La conoscenza dell'arte con gli strumenti elettronici*, che espongono i fondamenti teorici e metodologici del lavoro critico compiuto con la nuova capacità". [Sta in CARLO L. RAGGHIANI, *Arti della visione III, Il linguaggio artistico*, Torino, Einaudi, 1979, p. 294]. Raghianti, infine, riconoscendo già allora alla cibernetica il valore di "teoria della conoscenza, e non come una psicologia della comunicazione" ha trovato un'altra strada, che ha segnato un avanzamento teorico nel campo della critica d'arte, pur presentando quei limiti che solo altre evoluzioni del computer e la cibernetica della cibernetica potevano definitivamente liberare. Testimonianza è il suo saggio *Norbert Wiener: i principi della cibernetica*, dove egli propone di rompere quel "conformismo immotivato della separazione tra scienze umane e scienze fisiche o naturali" (il saggio di Raghianti, *op. cit.*, p. 83 -102, per quel che ci riguarda specie pp. 99 e segg., la citazione è a p. 83).

Il mercato vero, sarà quello che darà *valore* a ciò che ha prodotto modificazioni sostanziali alla vita generando nuove forme di conoscenza, o nuovi punti di vista. Si cercheranno sempre diverse ed insolite organizzazioni, dovute a ciò che compone e mostra un dispositivo attraverso l'operazione artistica. Qualsiasi prodotto umano potrà essere oggetto di mercato e, pertanto, messo a profitto da una *struttura logica* del *logos*, che, ricostruisce, intorno a sé in modo originale l'organizzazione paradigmatica di un ambiente informativo. Ogni oggetto potrà essere conservato come *materia e pensiero* in relazione ad un modello che riporta allo *spazio-tempo* di un ambiente. Basterà attendere un nuovo valore di mercato, che, attraverso un inedito dispositivo

charrsid3168223 , generi in molti non solo il desiderio (con un'operazione di marketing) dell'utilità/piacere verso quell'oggetto, ma anche la proiezione d'informare in che modo vi sono delle possibilità, attraverso di esso, di prolungare la vita al proprio sistema biologico. Se poi quello è un «oggetto intelligente», cioè della nuova generazione delle macchine, potrà trovare, da solo, il modo attraverso il quale potrà essere utilizzato. L'oggetto intelligente scoprirà i nessi attraverso cui «si sentirà» utile per la trasmissione tecnologica dell'informazione anche in un altro ambiente, per il suo essere una *struttura logica* del *logos* *srsid10955447 che rinnova il proprio valore culturale e artistico. Da solo, potrà procrastinare, così, la propria fine nel tempo e vivrà fino a quando si muoverà in sincrono con gli spostamenti dell'ambiente, trovando sempre una propria soddisfacente omeostasi di organizzazione tra la propria vita e la propria morte.*

La produzione artistica si muoverà tra un'infinità di *drammi*, o un'altissima varietà di modi con cui *configurare* le relazioni negli ambienti. Potranno essere scelti i dispositivi migliori che permettano delle adeguate relazioni linguistiche alle *strutture logiche* del *logos*. Un sistema biologico vivente si troverà ad agire e a riconoscere gli ambienti passati, per prevederne i possibili suoi sviluppi nel futuro, e, pertanto, non si potrà più fermare soltanto a descrivere o a rappresentare la vita in modo generico e astratto. Ci sarà sempre una vita, un ambiente e un linguaggio relazionale a cui gli *artisti* attingeranno per raccontare *drammi* partendo da una materia e da un punto di vista per sviluppare e comprendere la dinamica di una conoscenza, per poi produrre una proiezione, e sondare l'inizio e la fine di possibili relazioni. Ogni volta sarà l'inizio e la fine di una specie, la vita e la morte coi dispositivi relazionali che creano gli ambienti e generano le *peripezie*, che interesseranno l'artista. Nell'infinito, nelle galassie, in Dio, nella non-azione, si troverà sempre una forma o racconto, tanto che si dovranno trattare gli eventi attraverso un linguaggio non quotidiano, che descriverà un piano percettivo (o ambiente) differente, nonostante che in quell'altro ambiente qualcuno ricorderà che ci si è fermati usando quel dispositivo e non si potrà andare oltre quella organizzazione logica: «7Su ciò, di cui non si può parlare si deve tacere» [Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-Philosophicus e Quaderni* 1914-1916, Torino, Einaudi, 1974, p. 82]. Presto, però, un altro punto di vista, e altri nessi attiveranno un'altra *srsid10955447struttura logica* del *logos*; si organizzeranno altre relazioni e si amplieranno gli spazi linguistici e del mondo, rendendoli ancora più ampi, veloci e complessi. Sappiamo da secoli che la scena che descriviamo, è sempre quella di un'origine, di un punto di vista, che racconta con la parola o imita con la

scrittura ciò che vediamo e sentiamo del mondo e delle azioni che in esso si svolgono. Conoscere i limiti del proprio linguaggio interiore che descrive a noi gli eventi e della esteriorità della scrittura, di come noi poi li mediamo per rappresentarli agli altri che condividono il nostro linguaggio. Sebbene la scrittura sia esteriorità essa ora, attraverso le macchine logiche pensanti, inizia ad essere condivisa da tanti uomini. Si sta adoperando, infatti, di una nuova *02 struttura logica del logos*, che si avvale, sempre più, di un sistema di riconoscimento affidato alle macchine.

Un'unica speranza: che l'uomo non abdichi totalmente il suo dominio sul mondo *naturale* a favore delle macchine, queste un giorno sentiranno e organizzeranno gli ambienti meglio degli stessi umani e forse sostituiranno fisio-logicamente (*in toto?*) i *sistemi biologici umani*, e oggi non mi può consolare credere che l'ambiente del pianeta Terra a quel tempo sarà anch'esso modificato. È per me imbarazzante affermare, con McLuhan, che un giorno l'uomo potrebbe essere considerato in un ambiente bio-tecnologico nuovo, che egli sta facendo sviluppare, solo il sistema riproduttore di macchine iper-intelligenti, al pari delle api che impollinano i fiori.

