

Interfacce virtuali

Roberto Diodato

La rivista *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, generata da un Seminario Permanente di Estetica fondato a Firenze otto anni fa da Fabrizio Desideri e Giovanni Matteucci, si propone come uno spazio pubblico di ricerca e di discussione filosofica messo a disposizione dei ricercatori che si occupano dell'estetico, inteso come nozione che permea, in modi differenti, culture e forme di vita della contemporaneità. La tesi da cui muove *Aisthesis* è che l'ambito dell'estetico certamente sorge dalla percezione ma non può ridursi a essa, dal momento che implica sempre, oltre ad una dimensione cognitiva, anche una dimensione meta-cognitiva del senso. La nozione di "estetico" quindi, piuttosto che indicare primariamente una dimensione disciplinare (l'estetica), indica un pluralismo di approcci, spesso correlato con i differenti modi di proporsi e di strutturarsi delle arti contemporanee e delle abilità estetiche in genere; un pluralismo di concetti e di formule, che induce tra l'altro a ripensare la stessa tradizione in cui è nata l'estetica filosofica; un pluralismo di territori epistemici che si intrecciano nella dimensione della sensibilità e dell'artisticità e che, negli ultimi decenni, hanno conosciuto un notevole ampliamento attraverso l'apporto di nuovi orizzonti del sapere e del fare (dalle neuroscienze alle nuove tecnologie della comunicazione, dalle scienze cognitive alla psicobiologia, e così via...). A partire proprio dalla valutazione di questi saperi ha dato un contributo di rilievo direi istituzionale e programmatico per il posizionamento e per le prospettive di *Aisthesis* l'ultimo libro di Fabrizio Desideri, *La percezione riflessa*¹, che ha posto a tema questioni e concetti di grande rilievo relativamente all'individuazione e comprensione dell'estetico, tra i quali ricordo per esempio:

- l'attenzione quale dinamica che, in quanto dimensione pre-cognitiva in cui vige l'intreccio con l'emozionalità, in un certo senso precede l'intenzionalità (ed è luogo in cui

¹ Desideri (2011).

emozione e cognizione sono in “stato di fusione”);

- la conseguente dimensione intermedia dell'estetico tra il percettivo e il categoriale (e dunque il cognitivo);

- e quale precipitato e derivato di tale intermedialità, la reciprocità nella distinzione tra mente e mondo, contro qualsiasi contrapposizione e dicotomia (al proposito Desideri fa giocare sullo sfondo la nozione di “forma di vita” intesa in senso wittgensteiniano).

Dal punto di vista metodologico, Desideri colloca la ricerca sull'estetico in stretto dialogo con le prospettive psico-fenomenologiche della filosofia della mente e con le ricerche interne al dibattito contemporaneo sull'evoluzionismo, e già da questo si può notare come il discorso si apra notevolmente e programmaticamente per la ricerca di *Aisthesis*, come certamente emergerà con forza e chiarezza dagli interventi del pomeriggio.

Direi quindi che a partire da questi elementi così sommariamente apparecchiati si possono introdurre le domande che affrontiamo complessivamente in questo nostro seminario: quale significato può definire il campo concettuale dell'estetico in relazione al fiorire di ricerche che negli ultimi decenni si sono sviluppate intorno alla questione dell'identità umana e dello sviluppo di specifici atteggiamenti cognitivi? La relazione estetica è una modalità particolare della relazione cognitiva o è qualcosa di anche altro? Come si può pensare il rapporto tra emozioni e cognizioni nell'esercizio di atteggiamenti che diciamo estetici? E così via...

Poiché all'interno di questo quadro generale e prospettico ciascuno di noi svolge ricerche differenti, perseguendo quelle dimensioni problematiche che sembrano più efficaci non tanto per risolvere compiutamente i problemi anzidetti quanto per rendere il quadro concettuale più interessante e complesso, prenderò spunto dalla conclusione del libro di Fabrizio Desideri per articolare sinteticamente un tema forse solo apparentemente marginale per la ricognizione dell'estetico ma che a me pare comunque meritevole di attenzione, la nozione di “interfaccia”. Su tale nozione infatti si conclude *La percezione riflessa*; proprio al termine del libro Desideri scrive:

Il senso costruttivo, socialmente e politicamente costruttivo, del coltivare buone relazioni e buone abitudini estetiche sta nell'attenzione da dedicare all'estetica delle interfacce; in particolare alle interfacce capaci di attivare passaggi tra lo spazio espressivo degli impegni personali e delle testimonianze e quello delle ragioni e degli argomenti. A essere in gioco qui non è semplicemente un'analisi oggettuale o una considerazione delle disposizioni soggettive e delle competenze estetiche che esse esigono. A saltare con questo tipo di interfacce – in particolare quelle relative all'interconnessione (di tipo web 1.0 e 2.0) tra singoli, istituzioni e

comunità trasversali e tendenzialmente transculturali – è proprio la canonica separazione tra oggetto e atteggiamento. Siamo di fronte a dispositivi di mediazione attiva tra mente e mondo caratterizzati da una ricerca di esteticità che funzioni da vettore e da acceleratore del formarsi di spazi d’interattività ... dove si innescano flussi comunicativi bidirezionali tra lo spazio logico delle ragioni e quello espressivo delle testimonianze... (Desideri [2011]: 204)

Sono d’accordo con Desideri, e vorrei quindi proseguire il suo discorso articolando a mio modo la nozione di interfaccia, intendendola come una possibile esemplificazione di alcune questioni filosofiche che appartengono all’ambito dell’estetico². Poiché il riferimento di Desideri era diretto non soltanto ma soprattutto alle interfacce informatiche, avvio la questione con un minimo di storia.

Il termine interfaccia è stato usato innanzitutto dagli storici e dai teorici che hanno investigato il passaggio tra oralità e scrittura e tra forme di scrittura in rapporto ai loro media tecnologici, successivamente è entrato a far parte del gergo tecnico del design e dell’informatica, dimensioni che si intrecciano nell’infodesign. Dal punto di vista della ricerca in ambito informatico l’idea che avvia la costruzione di interfacce è quella di “sistema menemonico”, traslazione neotecnologica dei “palazzi della memoria” della tradizione retorica. A partire dal 1976 Nicholas Negroponte e Richard Bolt in qualità di ricercatori dell’Architectural Machine Group iniziano a lavorare sulla “gestione spaziale dei dati” cercando di costruire tramite elaboratore elettronico un “ufficio della memoria”, fenomenizzabile trasformando lo schermo dell’elaboratore in una scrivania metaforica, contenente oggetti rappresentativi di funzioni con i quali l’utente avrebbe potuto interagire in vari modi. Si sviluppava così uno specifico problema di interfaccia uomo-macchina, quale luogo di contatto e transito tra utente ed elaboratore elettronico, che iniziava a progettare come grafica per immagini la relazione con il sistema operativo di gestione della macchina, precedentemente connesso tramite regole impartite sotto forma di scrittura elettronica. Parallelamente, sempre negli anni ’70, la Xerox cominciò a condurre esperimenti per incrementare l’interattività elaboratore-utente procedendo nella direzione della costruzione elettronica di ambienti di simulazione che fossero in grado di potenziare le capacità umane, in particolare di memorizzazione, organizzazione, archiviazione, collegamento. Non si trattava soltanto di costruire oggetti-metafore, ma un mondo metaforico che l’utente potesse esplorare via via scoprendone le potenzialità, una sorta di mappa di un territorio popolato da icone tra loro connesse, navigabile dall’utente tramite un alter ego (in origine per lo più rappresentato dal cursore del mouse,

² Prendo spunto dalla voce “interfaccia” che ho scritto per il libro *Parole chiave per una nuova estetica*, a cura di D. Guastini e R. Finocchi, Carocci, Roma 2011. Cfr. Diodato (2011).

ora anche da avatar di vario tipo e da contatti diretti corpo-schermo). Nel 1979 la Xerox decise di investire nella Apple, la quale sviluppò la tecnologia delle interfacce grafiche a partire dal computer Lisa del 1983 e quindi, dal 1984, con il computer Macintosh, destinato a enorme successo e a ispirare il Microsoft Windows, la versione di interfaccia che sarebbe stata progettata per i personal computer IBM.

Da questa storia minima notiamo facilmente che un primo ambito di intersezione tra abitudini estetiche e interfaccia è quello, ampio, del design. Nel caso del design inteso come attività progettuale che intende determinare le proprietà formali degli oggetti industrialmente replicabili, «l'interfaccia è il dominio in cui si struttura l'interazione tra utente e prodotto in modo da consentire operazioni efficaci» (Bonsiepe [1995]: 42). E se questa definizione è corretta allora in generale «Il design è soprattutto progettazione di interfacce» (Bonsiepe [1995]: 42); in particolare sono interessanti per la riflessione estetica alcuni aspetti del design dell'interfaccia nei programmi per computer, area ibrida tra graphic design e industrial design, in particolare i progetti di interfaccia computer-utente relativi ad alcune specifici scambi comunicativi, quelli che non si risolvono in scambi di informazioni né in simulazioni di ambienti a scopi commerciali e ludici, e questo non in quanto si ritenga che il prodotto con valore estetico appartenga all'ambito del "disinteresse" o debba essere alternativo alla funzionalità pratica, ma perché in tal modo emergono quelle proprietà specifiche della virtualità (intermediarietà, interattività, immersività), sulle quali poi dovrò tornare, che rendono le interfacce luoghi partecipativi in cui può accadere una peculiare esperienza estetica. Le interfacce digitali non sono del resto confinabili a quanto può fenomenizzarsi sullo schermo di un computer, e si estendono agli ambienti sensibili e addirittura agli ambienti virtuali in senso proprio.

A questo ulteriore livello problematico, che si intreccia con la questione filosofica del virtuale, ci introduce anche la semplice definizione del termine interfaccia: il termine *interfaccia* deriva dal latino *inter facies*, dove il termine latino *facies* può avere il significato di "faccia", "aspetto", "apparenza", declinando progressivamente dalla materialità all'immaterialità. Interfaccia indica perciò una struttura relazionale, connotando in particolare il luogo o tratto della relazione, ciò che sta tra gli elementi e li tiene connessi; dunque il significato del termine dipende sia da quello degli elementi che connette, sia dalla qualità della connessione di cui è condizione di possibilità, sia dalla propria struttura, essendo in fin dei conti l'interfaccia quel terzo elemento che ha funzione propriamente relazionale e connettiva. Poiché spesso o quasi sempre gli "elementi" connessi dall'interfaccia non sono affatto semplici, bensì sono più o meno complessi, risulta opportuno chiamarli "sistemi"; per cui il termine interfaccia assume il significato di «luogo

in cui due sistemi indipendenti interagiscono o comunicano» (Ong [1989]: 350), “luogo” che a sua volta è un sistema. Così definito però il concetto di interfaccia fa emergere alcune questioni che derivano dai significati che possiamo assegnare al concetto, per nulla chiaro, di “sistema indipendente”, oltre che dal senso per nulla ovvio delle parole “interazione” e “comunicazione”.

Rispetto al concetto di sistema, che non posso qui discutere in modo articolato, ma che ritengo strategico, mi limito a notare come il concetto di “sistema” non sia in alcun senso riducibile al concetto di “elemento”, in quanto se ogni “elemento” è sistema, o “sistema” è pensato positivamente o si attua un regresso all’infinito. Ora se “elemento” è ciò che equivale ontologicamente a “oggetto”, *simpliciter* o in qualità di suo componente, allora “sistema” non significa “oggetto” (in qualsiasi modo questo si intenda: come insieme di sostrato e proprietà, di sostanza e accidenti, come fascio di proprietà o come fascio di tropi...), anche se per oggetto si intende qualcosa di unitario composto da elementi *ovviamente in relazione tra* loro. In quest’ultimo caso infatti le relazioni sono ancora pensate come *proprietà degli* elementi-parti che compongono il sistema, per cui quello che potremmo chiamare “oggetto-sistema”, risulta dotato di *proprietà relazionali*. Diversamente il sistema è struttura relazionale, e quindi la relazione è interpretabile per se stessa, senza che ciò dia luogo alla trasformazione della relazione in elemento. Intendo quindi “relazione” per differenza a “proprietà relazionale”: relazione senza la quale non si dà identità e quindi esistenza. Come ciò sia possibile senza ipostatizzare la relazione, e senza pensarla immediatamente come relazione causale *simpliciter*, può forse essere compreso riflettendo su certe entità che meglio esibiscono la loro natura sistemica. Per esempio le interfacce.

Ma prima di venire al punto è necessaria una premessa: probabilmente l’epoca delle neo-tecnologie digitali istituisce un inedito rapporto tra uomo e tecnica perché rispetto a esse l’essere umano appare sempre più «marginale [...], le neotecnologie non sono più estensioni o protesi [...] ma estroversioni separate dei funzionamenti di base dell’umano che tendono progressivamente a farsi autonome e sé-operanti» (Costa [2005]: 44-45). Abbiamo io credo, con le nuove tecnologie di natura fondamentalmente numerica, un’uscita dal duplice paradigma che ha di fatto orientato le riflessioni sulla tecnica: la tecnica come strumento di supplenza delle carenze adattive tipicamente umane (tesi classicamente esposta da Gehlen (1957: 10-11) e da molti altri) oppure la tecnica come protesi “naturale”, cioè originariamente connessa alla “natura umana”, in sé stessa ibridata con l’artificiale (nota tesi di Leroi-Gourhan [1977]: 283-284). Le nuove tecnologie invece sarebbero *oltre* l’uomo, e sarebbe piuttosto l’uomo a riconfigurarsi attraverso di

esse e sostanzialmente *in* esse, come intorno a un centro gravitazionale mutevole e plurale.

Ora le interfacce non sono propriamente “protesi” nemmeno in senso macchinico, cioè non soltanto utensile ma simulativo, come per es. la macchina fotografica o la cinepresa in quanto sono in grado di simulare la produzione sensoriale di immagini estroflutando la funzione dell’organo della vista al punto di incrementarla nel momento stesso della sua autonomizzazione (il celebre inconscio ottico benjaminiano). Non ci troviamo insomma più di fronte a una ristrutturazione e potenziamento del sensorio, cioè della relazione dinamica tra organi di senso e tra questi e cervello (come poteva pensare ancora nella sua epoca McLuhan). Tale potenziamento era infatti omogeneo alla nostra organizzazione neurosensoriale. Oggi invece le neotecnologie ipermediali costituiscono “ambienti di vita”, una seconda natura fatta di «microambienti info-vitali sempre più complessi»³ che operano sull’ambiente tecno-naturale attivando processi eccedenti e stravaganti. Le interfacce sono appunto le condizioni di possibilità per l’appartenenza e l’operatività in tali ambienti: in quanto, l’interfaccia non soltanto «traduce le variazioni di stato energetico» dell’elaboratore «in informazioni sensoriali percepibili dalla nostra organizzazione neuro-percettiva» rendendoci pronti a interagire con esso, ma è luogo stesso dell’interazione, o, più precisamente, prodotto quasi vivente dell’interattività. A questo livello secondo alcuni (per esempio è la linea sostenuta da Derrick De Kerckhove)⁴ l’interfaccia comporterebbe una mutazione dell’esperienza di senso, legata al fatto che tale esperienza ha a che fare con la natura ipermediale del testo elettronico la quale implicherebbe una sorta di “esteriorizzazione della coscienza”: mentre il testo alfabetico nella forma del libro produrrebbe una particolare specie di “mente” come “discorso interiore” che a partire dalla propria privata interiorità esprime e insieme suppone l’esterno come tale, il supporto elettronico introdurrebbe invece una modalità di pensiero che si potrebbe definire “pensare esteriore”, ovvero pensiero che è incarnato o espresso nelle sue pratiche compositive, che è inseparabile da tali pratiche, le quali tra l’altro sarebbero per principio collettive o comunque integrate in processi collettivo-tecnologici di costruzione del senso. Non sarebbe allora possibile considerare la mente come un medium interno, come una funzione di connessione tra soggetto e realtà onto-

³ Per questo concetto e per un suo sviluppo nella direzione della sperimentazione artistica cfr. Cuomo (2007), comunicazione al Convegno «Lo spazio dell’arte», leggibile in: <http://www.foglidarte.com/site/archivio2007-2010/276-Media,%20interfacce%20e%20estetica%20sperimentale.pdf>.

⁴ Cfr. per esempio De Kerckhove (1993), De Kerckhove (1996).

logicamente altra, e i processi mentali come prodotti dal sistema organico mente-corpo. Alcuni processi cognitivi che chiamiamo mentali si estenderebbero oltre i confini del corpo soggettivo e si localizzerebbero nell'ambiente tecnologizzato, fisico e sociale; il soggetto stesso degli stati mentali allora, in funzione dei processi, sarebbe diffuso in tale ambiente. Ora se in tal modo si intendesse procedere nella direzione delle proposte della filosofia della mente esternalista (alla Clark-Chalmers [1998]: 7-19), avrei diverse riserve; però c'è un punto a questo proposito che credo sia da considerare: l'interfaccia è un ambiente almeno tendenzialmente virtuale, anche se è certamente opportuno graduare la virtualità dell'interfaccia in relazione all'immersività e all'interattività che consente, e certamente oggi, rispetto alle attuali tecnologie, è opportuno distinguere tra ambiente virtuale che si fenomenizza sullo schermo e interfaccia come ambiente virtuale in senso proprio quale relazione tra un corpo organico proteseizzato e le periferiche di un elaboratore. Eppure, concettualmente, l'interfaccia è un corpo-immagine, un ambiente virtuale che come tale si sviluppa nell'interattività col fruitore. Ciò consente all'interfaccia di assumere il potere di esemplificare la posizione, certamente instabile e dinamica, di un ente ibrido piuttosto interessante, che può essere metafora efficace del campo (inteso quale sistema in cui le relazioni sono costitutive di entità)⁵ estetico. Ovviamente si tratta di definire il senso del termine "virtuale": ora virtuale significa⁶ configurazione dinamica di forze che hanno una intrinseca tendenza ad attualizzarsi in forme non totalmente precostituite; il processo di attualizzazione del virtuale è quindi leggibile come processo di trasformazione di contenuti logici altamente formalizzati che rimangono celati e non visibili per il fruitore, in contenuti forme percepibili e manipolabili dal fruitore. Dal punto di vista squisitamente ontologico qualità essenziale del corpo virtuale è l'*intermediarietà*. I corpi virtuali sono realtà *intermediarie*⁷ a mio avviso per due ragioni fondamentali.

i) Sfuggono alla semplice e potente dicotomia tra "interno" ed "esterno". Assumo il senso termini "interno", "esterno" da Kandinskij: «Ogni fenomeno può essere vissuto in due diverse maniere. Queste due maniere non sono arbitrarie, ma legate ai fenomeni – esse vengono derivate dalla natura dei fenomeni, da due loro proprietà: Esterno-Interno» (Kandinskij [1926]: 7). Ovviamente ciò vale innanzitutto per il nostro proprio corpo, ma vale anche per ciò che ci appare relativamente al modo in cui si manifesta: un fenomeno può essere vissuto in qualche modo a distanza, può essere percepito come al-

⁵ Su questo cfr. Diodato (2010): 249-269.

⁶ Per un approfondimento cfr. Diodato (2005).

⁷ Cfr. soprattutto Queau (1989).

tro, può essere mondo, ma lo stesso fenomeno può far parte diversamente della nostra vita, può incidere in essa, compiersi come suo pathos e manifestare così, nella visibilità, la sua invisibilità⁸. Ma Kandinskij non sostiene soltanto che il fenomeno può essere vissuto in due diverse maniere, interno e esterno, ma che ciò può accadere in quanto esterno e interno sono proprietà *del* fenomeno (in questo senso le accezioni di “interno” e “esterno” sopportano lo scivolamento fenomenologico in “immanente” e “trascendente”)⁹, dello stesso *fenomeno*: in quanto appartiene alla natura del fenomeno di essere insieme esterno e interno il fenomeno può essere vissuto come mondo o come pathos ecc.. Ora non so se questa posizione sia sostenibile relativamente a ciò che riteniamo “realtà” in generale, però funziona bene per i corpi virtuali e quindi per le interfacce nel loro concetto: in un corpo-ambiente virtuale, nel quale lo spazio stesso è il risultato di un’interazione, il mondo non accade al modo della presa di distanza, bensì del senso-sentimento dell’immersione, e il corpo, in quanto percepito come altro, assume il senso della sua realtà, della sua effettualità, come incisione patica e immaginaria, come produzione di emozione e di desiderio, di efficacia operativa, di tensioni e protensioni, di aspettative ecc. Dunque il corpo-ambiente virtuale è primariamente intermediario tra interno e esterno, strano luogo in cui il confine diventa territorio. Ma non solo: il corpo-immagine virtuale contrariamente a quanto appare accadere per gli oggetti che comunemente chiamiamo esterni, che hanno la caratteristica di apparirci “inemendabili” mediante un puro atto di volizione, è invece emendabile – per lo meno in linea teorica - grazie alla sua connettibilità con la sede degli impulsi nervosi: tuttavia non per questo lo si può pensare come interno, perché non è un prodotto dell’immaginazione o dell’attività onirica, ma è intersoggettivamente esperibile. I corpi virtuali pertanto non sono né semplici immagini, né semplici corpi, ma corpi-immagini. Si può forse dire che il corpo virtuale elide, nella sua qualità di struttura ibrida emergente, dotata di novità ontologica, i due corni della relazione interattiva: sia l’accezione meramente fisico-materiale di “esterno” sia quella meramente cognitivo-personale di “interno”, e si configuri perciò come chiasma soggettivo-oggettivo.

ii) I corpi virtuali sfuggono alla distinzione ontologica tra “oggetti” e “eventi”, perché, così come gli “oggetti esterni”, essi hanno una relativa stabilità e permangono nel tempo, ma, così come gli “eventi”, essi esistono solo nell’accadere dell’interazione. Infatti in ambiente virtuale ciò che è percepito dall’utente come cosa è in realtà un evento, l’attualizzazione provvisoria di un virtuale, esistente solo, nella sua attualità, come funzione

⁸ In sintesi è questa l’analisi che ne fa Michel Henry (1996): 13-20.

⁹ Cfr. Husserl (1913): vol. 1, § 38, 90.

di relazione interattiva. Ciò spinge a riflettere, sulla necessità di considerare in modo articolato il concetto di relazione, e le nozioni di cosa e di evento come nodi relazionali. Il corpo virtuale, pur non essendo riducibile a una rappresentazione, non esiste come corpo se non nell'interattività, è una interazione, un oggetto-evento: un'azione (relazione di interattività) che è un corpo (corpo virtuale) in quanto possiede le caratteristiche che siamo soliti attribuire ai corpi. Il corpo virtuale permane nel tempo a mutamenti di posizione, dimensione, forma, colore, ma a certe condizioni che riguardano la sua natura interattiva, per cui i corpi virtuali sono (come, a mio avviso, i corpi simpliciter) eventi (relativamente) monotoni, ma appunto date certe condizioni. Riflettere su tali condizioni porta, nell'ambito che ci interessa, a trasformare domande del tipo «esistono cose come i cambiamenti?» in domande del tipo «quali sono le condizioni di possibilità di cambiamenti che sono cose?». Nel caso del corpo virtuale l'evento è un particolare irripetibile, un *individuo* (cioè un sistema integrato) certamente concreto ma costituito dall'interazione di un corpo umano (dunque di un plesso mente-corpo) dotato di protesi tecnologiche, e di un elaboratore elettronico implementato da un algoritmo (a sua volta tradotto in un linguaggio di programmazione). Ora tale individuo occupa esclusivamente un luogo? E se sì, quale luogo? Certe parti delle mie protesi tecnologiche, certe superfici sensibili del mio corpo, una certa parte del mio cervello, una memoria informatica? E' comunque un corpo che ammette altri corpi nel suo luogo, ammette di essere per esempio attraversato dal mio corpo, e se un ambiente virtuale è un corpo virtuale qualificabile come insieme strutturato navigabile di corpi virtuali, allora un corpo virtuale può contenere corpi virtuali nel suo corpo: corpi che sono nei corpi, interpenetranti, come ombre, raggi, angeli, fantasmi... Ora un corpo virtuale occupa, supponendo che queste parole abbiano un senso intuitivo, una certa porzione dello spazio-tempo, ma in modo non esclusivo, in quanto il corpo virtuale accade nello spazio-tempo di un corpo non virtuale; inoltre moltiplica la sua forma temporale: quale è il suo tempo? Certo accade nel momento dell'interazione, ma tra le sue condizioni di possibilità, anzi nel suo essere corpo reale, c'è l'essere scritto o inciso in un supporto materiale, in una memoria.

L'interfaccia è quindi un ibrido dallo statuto ontologico incerto: la trovo "estetica-mente" interessante perché non è un oggetto e non è un evento: interessante, in altri termini, per comprendere la dimensione estetica dell'esperienza quale intrinsecamente relazionale, ovvero il fatto estetico per quanto ci insegna che la categoria della relazione precede quella di sostanza.

Finalmente l'interfaccia si inserisce io credo a buon diritto nello spazio aperto dalla celebre, potentissima e paradigmatica distinzione operata dalla *Fisica* di Aristotele: «Del-

le cose che esistono, le une sono da natura, le altre da altre cause. Per natura sono gli animali e le loro parti, le piante e i corpi semplici, quali per esempio la terra, il fuoco, l'aria e l'acqua: questi e gli altri corpi dello stesso tipo diciamo infatti che sono per natura. E tutte le cose sopra richiamate è chiaro che sono differenti rispetto a quelle che esistono per natura. Ciascuna di esse infatti ha il principio del movimento e del riposo in se stessa, le une secondo lo spazio, le altre secondo crescita e diminuzione, altre ancora secondo l'alterazione. Invece un letto o un mantello, e ogni altra cosa di questo genere, in quanto a ciascuna di esse compete questa denominazione – e cioè in quanto essi sono prodotti da tecnica artigianale – non possiede in se stesso alcuna tendenza innata al cambiamento; ma essi hanno un tale impulso e tanto esteso solamente in quanto sono di pietra o di legno, o di qualcosa di misto» (Aristotele [1995]: 59). Il corpo virtuale, interfaccia digitale che esiste soltanto nell'interazione, è certamente artificiale e insieme ha, anzi è, tendenza "innata", che non dipende dai suoi componenti "naturali" ma dalla sua propria "natura", al cambiamento, per il suo essere strutturalmente evento. Ibrido dunque artificiale-naturale, in qualche modo sistema "vivente", o, nel gergo fisico attuale, sistema dissipativo¹⁰.

Insomma, per concludere: le nuove tecnologie numeriche che ho esemplificato nella nozione di interfaccia più che essere strumenti o esplicazioni della "natura" per dir così, "umana", sembrano costituirsi come flussi autonomi, forse espressioni di un aspetto prima celato della *physis*, che implicano, cioè strutturano e destrutturano, l'umano (le modalità percettive, le emozioni e i desideri, gli scambi sociali, in generale il plesso corporeo-mentale) all'interno dei loro processi, l'autonomia sempre maggiore dei quali rende l'umano eccentrico rispetto ad essi, e quindi non li sottopone più alla presa della volontà e del progetto, per quanto gettato. Ciò costringe a pensare in modo nuovo la sintesi *physis-techne* come luogo proprio dell'ethos, dell'abitare umano, operazione che mi pare la rivista *Aisthesis* sta avviando con risultati che già appaiono fecondi.

Bibliografia

Aristotele, 1995: *Fisica*, trad. it. a cura di L. Ruggiu, Rusconi, Milano.

Bonsiepe, G., 1995: *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*, Feltrinelli, Milano.

¹⁰ Per un approccio allo studio dei sistemi biologici nei termini di teoria quantistica dei campi cfr. Del Giudice (2004): 71-88; Vitello (2004): 315-334. Gli studi di Emilio Del Giudice e di Giuseppe Vitello consentono di aprire un progetto di ricerca integrato tra fisica e estetica, un campo di intersezione che va a mio avviso coltivato con cura.

- Clark, A., D.J. Chalmers, 1998: *The Extended Mind*, "Analysis", 58, 1, 1998, pp. 7-19.
- Costa, M., 2005: *Dimenticare l'arte*, F. Angeli, Milano.
- Cuomo, V., 2007: *Media Lo spazio dell'arte*, Cosenza, 7-11-2007.
- De Kerckhove, D., 1993: *Brainframes: mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna.
- De Kerckhove, D., 1996: *La pelle della cultura: un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova.
- Del Giudice, E., 2004: *The psycho-emotional-physical unity of living organismo as an outcome of quantum physics*, in Globus, G., et al. (a cura di), *Brain and Being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*, Amsterdam, 2004, pp. 71-88.
- Desideri, F., 2011: *La percezione riflessa. Estetica e filosofia della mente*, Cortina, Milano.
- Diodato, R., 2005: *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano.
- Diodato, R., 2010: *Il corpo virtuale come esempio di sistema*, in Urbani Ulivi, L., (a cura di), *Strutture di mondo*, il Mulino, Bologna, 2010, pp. 249-269.
- Diodato, R., 2011: *Interfaccia*, in Guastini, D., R. Finocchi (a cura di), *Parole chiave per una nuova estetica*, Carocci, Roma, 2011.
- Gehlen, A., 1957: *Die Seele im technischen Zeitalter*. Trad. it. di A.B. Cori, *L'uomo nell'era della tecnica*, Sugar, Milano, 1967.
- Henry, M., 1996: *Vedere l'invisibile. Saggio su Kandinskij*, Guerini e Associati, Milano.
- Husserl, E., 1913: *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*, vol. 1. Trad. it. a cura di V. Costa, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, Einaudi, Torino, 2002.
- Kandinskij, V., 1926: *Punkt und Linie zu Fläche*. Trad. it. *Punto-Linea-Superficie*, Adelphi, Milano, 1968.
- Leroi-Gourhan, A., 1977: *Il gesto e la parola*, Einaudi, Torino.
- Ong, W.J., 1989: *Interfacce della parola*, il Mulino, Bologna.
- Queau, Ph., 1989: *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel, Champ Vallon/INA.
- Vitello, G., 2004: *The dissipative brain*, in Globus, G., et al. (a cura di), *Brain and Being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*, Amsterdam, 2004, pp. 315-334.