

Immaginazione, linguaggio, interattività. Aggiornamenti su filosofia, arte e tecnica

Intervista a Pietro Montani

di Dario Cecchi^{*}

ABSTRACT

The interview starts with the publication of Pietro Montani's last book, *Vita interactiva* (2025). In this essay, the author investigates the concept of interaction in its manifold manifestations: the interaction with environments, natural and artificial; social and political interaction; the use of interactive technologies, including language; the development of creative interactivity in art. It emerges so how far Montani has never considered interactivity merely as a feature of the contemporary media system. Interactivity is a fundamental trait of the human condition – its principal emergencies being language, technology and imagination. Montani outlines the necessity of reconstructing the relationships amid these three dimensions of interactivity, as far as we want to understand the human creative agency. Many thinkers accompanied Montani throughout this investigation: Kant, but also Dewey, Garroni, Simondon and many others.

La conversazione con Pietro Montani ha avuto per occasione l'uscita del suo ultimo libro: *Vita interactiva. Da Homo sapiens all'universo digitale* (Einaudi 2025). Si tratta di un testo complesso. Da un lato rilegge, attraverso il prisma dell'interattività, diversi aspetti dell'esperienza umana: il linguaggio; la conseguente capacità di organizzare forme avanzate di interazione cooperativa; a pari titolo, la capacità di interpretare i dati sensibili in vista di scopi non preventivati; la possibilità di attuare così un significativo ampliamen-

to di conoscenza della realtà; la sperimentazione artistica, con il suo potere di rivelare le potenzialità creative a disposizione di *homo sapiens*. Dall'altro lato, il libro riprende alcuni dei filoni della riflessione che ha impegnato Montani nei decenni precedenti: il rapporto tra arte e tecnica; il lavoro dell'immaginazione, in rapporto con la facoltà di linguaggio e con la semiosi in genere; il ruolo delle tecnologie dell'immagine, prima analogica e poi digitale, nel ridefinire il senso dell'esperienza umana. Fanno da sfondo a questo laboratorio di pensiero alcune

^{*} Sapienza Università di Roma.

linee filosofiche e teoriche ben definite: la filosofia critica kantiana, ripensata sulla scia della lezione del maestro Emilio Garroni, con un' enfasi posta sulla centralità dello schematismo dell' immaginazione, a cavallo tra *Critica della ragione pura* e *Critica della facoltà di giudizio*. L'ermeneutica, in particolare nella versione datane da Hans Georg Gadamer e Paul Ricoeur: il primo per quanto riguarda l'elaborazione di un concetto originale di gioco e di interpretazione; il secondo per la riformulazione del problema del riferimento delle diverse forme di racconto all'esperienza umana. Le teorie della ricezione (Wolfgang Iser e Hans Robert Jauss) e della cooperazione interpretativa (Umberto Eco) dei testi letterari, modelli di interazione con un testo visto come 'spazio di gioco' più o meno definito, o definibile, da regole. La riflessione filosofica che nel Novecento si è sviluppata sulla tecnica: da Martin Heidegger, per il rapporto tra opera d'arte ed esperienza di verità; a Gilbert Simondon, per la nozione di 'ambiente associato'. Il pragmatismo di John Dewey, per una concezione dell'esperienza vista come forma di interazione radicale con il mondo. Date queste premesse, la conversazione con Montani ha intrapreso più di una direzione. Provo a elencare alcune di queste piste: il significato del linguaggio per l'antropogenesi e le ipotesi sulla sua origine; il senso e le prospettive di un'interattività intesa come fenomeno tecnologico, in particolare nell'epoca

dell'intelligenza artificiale; il posto della creatività artistica all'interno di un programma di comprensione autenticamente filosofica – ma aperta anche al dialogo con le scienze – delle strategie messe in atto da *homo sapiens* per organizzare il suo adattamento all'ambiente. In questa prospettiva, Montani presenta una proposta filosofica che vuole collocarsi oltre le facili contrapposizioni tra apocalittici e integrati, o tra umanesimo e riduzionismo: la sua è una filosofia che mira a ridefinire questioni fondamentali, come il rapporto tra immaginazione e linguaggio o la possibilità di dare senso all'esperienza attraverso un distanziamento che trascende l'immediatezza del dato. L'interattività, di conseguenza, va considerata e analizzata a livelli e in contesti differenti: come interpretazione della realtà tramite dispositivi simbolici e linguistici; come organizzazione cooperativa delle forme di vita; come 'aumento di realtà' attraverso la progettazione e la messa in opera di sistemi operativi tecnologicamente assistiti. Da questo dialogo, giocato su vari piani, emergono dei punti di particolare interesse. Si profilano, nello specifico, alcune ipotesi sugli sviluppi futuri dell'intelligenza artificiale. Viene altresì indicata la necessità di una 'erotica' che configuri la dimensione originaria in cui riposa il senso dell'esperienza umana. È infine riabilitato un discorso sul significato delle pratiche artistiche, e sulla possibilità di formulare una definizione plausibile di arte, da mettere

in relazione con la forma di vita umana. Sullo sfondo, viene sottolineato l'emergere di 'compiti' politici, che investono le società contemporanee non appena viene posta criticamente la questione dell'interattività. Attraversando queste molteplici direttrici, la conversazione ha affrontato diverse forme dell'interattività, eterogenee tra loro, ma unite dal fatto di dare forma, sotto un qualche profilo di senso, alla nostra relazione con il mondo.

Comincerei con il chiederti, partendo dal tuo ultimo libro, Vita interattiva, se puoi spiegare qual è stato il percorso che ti ha portato a occuparti di interattività.

Volentieri. L'interattività fa irruzione nella vita quotidiana di tutti noi intorno agli anni Settanta del secolo passato, quando si comincia a parlare di arte elettronica e della possibilità di intervenire attivamente nella produzione e nella ricezione delle opere. Personalmente, penso ai miei rapporti di amicizia e collaborazione con Studio Azzurro [il gruppo di artisti con sede a Milano, tra i primi a sperimentare l'interattività in campo artistico] e all'entusiasmo comune per le implicazioni politiche dell'interattività. Gli artisti dello Studio evocavano per me il cinema, e la riflessione sul cinema, di Dziga Vertov [regista e teorico del cinema, protagonista delle avanguardie sovietiche degli anni Venti] dei cui scritti avevo curato l'edizione italiana nel 1975 e sul cui la-

scito discutevo in modo appassionato con Paolo Rosa, il leader del gruppo, prematuramente scomparso nel 2013. In quegli stessi anni ho cominciato a elaborare il significato teorico e filosofico del fenomeno in rapporto al grande tema dell'immagine e dell'immaginazione. Studiando Kant, in particolare, mi sono reso conto che per lui l'immaginazione era una facoltà sostanzialmente interattiva in quanto produttrice di 'schemi', cioè di interfacce capaci di mettere in relazione le forme a priori della sensibilità e dell'intelletto e il mondo offerto ai nostri sensi. La filosofia critica è stata dunque, in qualche misura, il referente teorico principale, certamente il più produttivo, dell'investimento filosofico che ho fatto fin da subito sulla questione di un'immaginazione interattiva. A proposito di questa formazione kantiana vorrei aggiungere che una delle costanti della mia riflessione è stata quella di coordinarla con un approccio antropologico. Se c'è un filo conduttore nel mio ultimo libro lo identificherei senz'altro in una radicalizzazione di questo approccio, e in particolare nella decisione di non indietreggiare di fronte alla questione delle *origini interattive* delle pratiche simboliche umane, a cominciare dalla più influente tra tutte, vale a dire il linguaggio articolato, a cui ho dedicato un intero capitolo.

È importante sottolineare un punto: secondo la vulgata, assai manualistica

e spesso equivoca, le condizioni di possibilità, gli a priori di cui parla Kant, sono filtri che si aggiungono all'esperienza, modificando il nostro rapporto con la realtà. Al contrario, la tua interpretazione della filosofia critica sostiene che le condizioni di possibilità si ritrovano all'interno dell'esperienza, attraverso un lavoro di distanziamento riflessivo. Sono elementi costruttivi della conoscenza, che implicano un'interazione con l'ambiente. In questo modo di comprendere la filosofia kantiana conta sicuramente la tua formazione con Emilio Garroni. Mi interessa chiederti un approfondimento rispetto a un concetto che torna anche nel tuo ultimo libro: mi riferisco alla nozione di metaoperatività.

Sono d'accordo, ma fammi fare una premessa. È lo stesso Kant in un passo della *Critica della ragione pura* molto commentato – soprattutto ultimamente, e penso in particolare ai lavori di Catherine Malabou – a parlare di una 'epigenesi' della ragione. Siamo tenuti a prendere sul serio questa definizione, la quale comporta che l'apparato categoriale, cioè l'insieme delle forme logiche attraverso cui l'intelletto umano filtra, ordina e classifica il mondo dell'esperienza, sia il risultato di un processo evolutivo. Kant del resto conosceva in modo approfondito la biologia della sua epoca, una scienza ancora agli inizi, e rileggendo oggi la Sezione della *Critica della facoltà di giudizio* dedicata agli organismi si vede che la

problematica dell'epigenesi vi assume un rilievo nettissimo. Questa parte della terza *Critica* conferma che le condizioni di possibilità dell'esperienza non sono condizioni 'innate' nell'essere umano, quasi si trattasse di un ente metastorico. È vero invece che l'essere umano le ha costruite gradualmente nel corso dell'evoluzione. Noi oggi sappiamo che il genere *Homo* ha avuto un lungo passato, che la specie *Homo sapiens* ha più o meno trecentomila anni e che il linguaggio emerge, nella sua forma sviluppata, intorno ai centomila anni fa. C'è quindi un periodo calcolabile in molte centinaia di migliaia di anni in cui questo vivente non ha ancora evoluto un linguaggio nel senso moderno del termine e se l'è cavata con le sole risorse di un'immaginazione incarnata potentemente interattiva. Si è, certo, dotato di sistemi comunicativi anche avanzati, ma erano sistemi di carattere mimico, gestuale e intonazionale. Un linguaggio 'Hommmm' (*Holistic, manipulative, multi-modal, mimetic*), come l'ha definito l'archeologo cognitivo Steven Mithen.

Fatta questa premessa, la questione della metaoperatività riguarda la capacità dell'essere umano di *distanziarsi* dalla pressione dell'ambiente in modo tale da assumerlo nell'ambito di strategie complesse. Come, ad esempio, quella di progettare strumenti tecnici, o sollecitare l'ambiente a fornirgli, laddove non fossero evidenti in modo immediato, sussidi e *affordances* – come le chiamò James Gibson – tali da integrare le sue strategie

adattative. Ma anche questa capacità di prendere le distanze è a sua volta un'emergenza epigenetica, non è 'innata' in senso forte. L'essere umano, in altri termini, è provvisto di una sensibilità molto aperta e di un cervello molto plastico che, nel corso del tempo, sono riusciti, tra le altre cose, a stabilizzare la condizione di un rapporto distanziato e riflessivo con la sua azione. Garroni parlava a questo proposito di metaoperatività, sostenendo che l'azione umana ha saputo dotarsi di una specifica componente metaoperativa. Aggiungeva, poi, che quando a questa componente accade di esercitarsi anche in assenza di scopi determinati ci troviamo di fronte 'operazioni a dominate metaoperativa', per eccellenza 'sperimentali', che preludono a ciò che chiamiamo 'opere d'arte'. Un approccio profondamente innovativo all'estetica. Anche lo psicologo Michael Tomasello utilizza un concetto convergente con quello di Garroni quando mostra che se è vero che le grandi scimmie, in particolare gli scimpanzé, sono in grado di distanziarsi dall'azione è anche vero che in questo distanziamento esse non raggiungono la condizione di 'rappresentarsi' – un verbo controverso, questo, ma importante: restituiamo a Cartesio quel che gli spetta – l'intera situazione interattiva come un processo oggettivabile e osservabile dall'esterno ('a volo d'uccello'). Un bambino di quattro anni, per contro, è già in grado di farlo e di capire se l'interazione in cui è coinvolto sta andando

bene o sta prendendo strade sbagliate. Tomasello fa l'esempio della cosiddetta *joint attention*, l'attenzione congiunta. Lo scimpanzé si rende conto che il partner sta orientando le sue intenzioni sullo stesso oggetto che ha in mente lui, ma non riesce a guardare dall'esterno l'intera situazione per valutarne la riuscita.

C'è un concetto che, almeno da Tecno-logie della sensibilità in avanti, diventa importante nel tuo discorso: quello di ambiente. Mi sembra che, nel corso della tua riflessione, questo concetto si sia arricchito di diverse influenze. Volevo chiederti, allora, quale definizione daresti di ambiente.

Hai ragione: sul concetto di ambiente effettivamente si sono concentrate negli ultimi anni molte delle mie riflessioni, col risultato di portarmi a fare incursioni necessarie in territori nei quali non sono e non sarò mai specialista, come la paleoantropologia e le nuove prospettive della biologia e della genetica, in particolare quelle che da una quarantina d'anni vanno sotto il nome di 'sintesi evoluzionistica estesa' e hanno introdotto il concetto capitale di *niche construction*. Questa teoria si oppone alla cosiddetta 'sintesi moderna' di genetica e darwinismo che, semplificando, intendeva in modo unilaterale i processi adattativi caratterizzandosi per un approccio deterministico e 'genecentrico'. Per contro, usando una efficace formulazione di Lewontin e Le-

vins – due biologi che non rientrano a pieno titolo nella sintesi evuzionistica estesa, ma la anticipano –, oggi sappiamo che un organismo influenza la propria evoluzione costituendosi al tempo stesso come oggetto di selezione naturale e creatore delle condizioni di tale selezione. Naturalmente per l'essere umano questa condizione interattiva si è approfondita e intensificata per il fatto che, grazie alle nostre strategie tecniche e simboliche, noi umani produciamo nicchie ecologiche altamente culturalizzate, dunque molto mobili. È un concetto di ambiente che viene dalla biologia evolutiva, ma può essere coordinato con molte altre linee di ricerca interessate alla questione dell'interattività ambientale. Riscontro questa convergenza nella psicologia di Gibson, che ho già citato a proposito del concetto utilissimo di *affordances*. Gibson lo riferisce alla percezione visiva ma io preferisco collegarlo alla dimensione multimodale dell'immaginazione: noi immaginiamo con le mani e con il corpo, con il movimento e con l'udito tanto quanto immaginiamo con gli occhi e con lo sguardo. Il concetto di *affordances* descrive l'ambiente come qualche cosa che offre opportunità e si lascia sollecitare a fornirne di nuove, secondo una concezione della tecnica che somiglia a quella di Heidegger, che parlava della tecnica moderna come di una 'provocazione' (*Herausforderung*) della *physis*. Un'altra linea che può convergere con questa concezione plastica ed evoluti-

va dell'ambiente è quella della *Material Engagement Theory* di Lambros Malafouris, che mette in evidenza, con particolare dovizia di risultati sperimentali, come le *affordances* fornite dall'ambiente – pensiamo ad esempio alla malleabilità dell'argilla umida – vengano elaborate dall'essere umano in processi interattivi nei quali la materia non è avvertita come un elemento che si offre passivamente alla manipolazione ma come qualcosa che dà dei suggerimenti e risponde a sollecitazioni.

Mi chiedevo se si potesse aggiungere un terzo nome accanto a quelli di Gibson e Malafouris. Penso a Gilbert Simondon. È un autore piuttosto complesso, perfino ostico in alcune sue formulazioni. Ma mi sembra essere un autore con cui ti confronti.

Simondon è stato uno degli autori che ho studiato con più profitto quando ho cominciato a comprendere il ruolo della tecnica nell'evoluzione dell'essere umano. Ho tratto in particolare beneficio dal suo *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*, ora leggibile anche in italiano, un testo su cui torno nel libro di cui parliamo, dove sottolineo il carattere 'misto' degli ambienti umani. Simondon li definiva *milieux associés*, ambienti 'tecnogeografici'. *Milieu* è una parola più ricca di risonanze di quanto non sia la parola 'ambiente': *milieu* vuol dire anche mezzo, *medium*. Quando si parla,

per esempio, di ecosistemi mediali se ne parla su uno sfondo simondoniano: sono ambienti che integrano il tecnico e il naturale. Ho trovato questo concetto particolarmente appropriato per denunciare alcune derive dell'attuale cultura digitale, in particolare a proposito della potentissima alleanza tra la tecnologia digitale e l'intelligenza artificiale (IA). Si tratta, in fondo, della vecchia idea che le 'macchine' possano sostituire l'essere umano in un numero crescente di attività, anche in quelle del cui 'umanismo' non si era mai dubitato. Accanto alla funzione sostitutiva, tuttavia, ce n'è un'altra che chiamo 'integrativa', e che deve molto a Simondon, il quale la definiva 'concretizzazione'. C'è concretizzazione, secondo lui, quando nella produzione di un oggetto tecnico – uno dei suoi esempi è un motore a scoppio – una serie di componenti, ciascuna delle quali gode di relativa autonomia, viene riorganizzata sulla base di un input che ne prospetta una più elevata sinergia: si pensi al riutilizzo dei gas di scarico per la turbocompressione. Simondon sottolinea che qui l'input interattivo *muove dalla macchina* ma poi dev'essere correttamente individuato e integrato dall'immaginazione del progettista.

Se proviamo a osservare questa direttrice integrativa dell'invenzione tecnica dal punto di vista delle prime e più influenti esternalizzazioni prodotte dall'essere umano – pensiamo ad esempio all'esternalizzazione della memoria su

supporti materiali – ci rendiamo conto che esse possono arrivare a co-evolvere con noi producendo non semplici perfezionamenti ma emergenze del tutto nuove. Ciò accade, nella fattispecie, quando dalle prime forme di mnemotecnica – pensiamo ai *token* e alle 'bulle' di argilla incise – si passa all'invenzione della scrittura, cioè a una esternalizzazione completamente nuova e non contenuta analiticamente nelle forme che la precedettero: *una vera e propria integrazione creativa*. Ciò mi ha portato, da ultimo, a definire l'immaginazione come l'organo dei processi integrativi. Più precisamente come l'organo *interattivo* dei processi integrativi, in quanto l'immaginazione umana è particolarmente sensibile ai segnali che provengono non solo dal mondo materiale ma anche dagli artefatti che vi compaiono. L'immaginazione è specializzata nell'inventare nuove regole di integrazione: è capace dunque di implementare processi di co-evoluzione – di *couplage* diceva Simondon – tra essere umano e macchina. Sta in questo la sua più autentica creatività.

Questo punto mi sembra del più grande interesse perché delinea due prospettive all'interno dell'eco-ambiente digitale in cui in cui viviamo oggi. Da una parte, la direttrice sostitutiva è arrivata di recente a esternalizzare una funzione linguistica decisiva, quella dell'argomentazione coerente e complessa. Cos'altro fa l'IA generativa dei *Large Language Models* se non mostrare di poterci sosti-

tuire in questa fondamentale prestazione linguistica? Dall'altra parte, però, si annunciano anche linee integrative di carattere co-evolutivo, cioè autentiche interazioni nelle quali l'oggetto tecnico mostra di prendere in carico la cooperazione dell'essere umano. Ciò accade, ad esempio, in molte app che si servono dell'IA con finalità di *caregiving*. Riconoscere queste potenzialità come *affordances* virtuali dell'ecosistema digitale, elaborare e incrementarle è uno dei grandi compiti 'politici' in senso ampio che ci si prospettano. Ma anche: una disciplina specifica che si dovrebbe insegnare nella scuola dell'obbligo.

Vorrei tornare al tuo modo di interpretare alcuni luoghi fondamentali del pensiero kantiano. Una conseguenza di ciò che dicevi ora potrebbe essere che l'operazione più avanzata, o più significativa, dell'immaginazione non sarebbe tanto quella di configurare l'insieme dell'esperienza, quanto quella di trovare vie di agevolazione verso gradi più avanzati di interazione.

È esattamente così. Nel mio ultimo libro riferisco questo processo a un'erotica dell'immaginazione. L'immaginazione, proprio come l'eros di cui parla Diotima nel *Simposio* di Platone, ha la caratteristica di 'aumentare' il mondo escogitando sistemi per integrare elementi e ambiti che altrimenti rimarrebbero irrelati. Anche Freud adotta la stessa tesi integrativa per definire le 'pulsioni di vita'.

Mithen ne parla come di una particolare 'fluidità cognitiva' che non emergerebbe prima di 250.000 anni fa. A questa direttrice erotica si può aggiungere ancora un'immagine, come dire, escatologica: è possibile che la scommessa sulla sopravvivenza, rilanciata tante volte da *Homo sapiens* nel corso della sua breve storia, nemmeno 300.000 anni, sia destinata a riproporsi di nuovo, oggi, nel momento in cui nella sua evoluzione si fa più evidente il rischio di perdere qualcosa di essenziale. Ma, per ritornare a Heidegger, e a Hölderlin commentato da Heidegger, più alto è il rischio e più cresce ciò che salva. Cos'è che salva? Ciò che salva è la capacità erotica e integrativa dell'immaginazione di questo ente, l'essere umano, che ne è dotato in modo in del tutto particolare e riesce a usarla in modo genuinamente vantaggioso solo quando interagisce.

Mi sembra che questo libro voglia integrare due istanze diverse. Da una parte c'è una proposta teorica originale. Dall'altra parte, però, il libro sembra avere l'aspirazione di proporre un'organizzazione di insieme del fenomeno dell'interattività. Tant'è che il libro parte da qualcosa di simile a una definizione: l'interattività come condizione relazionale. Mi interessava capire come nasce questa quasi-definizione. Mi pare poi che essa attinga a diversi filoni della tua riflessione: la filosofia critica, l'interesse per la tecnica, la scienza e la dimensione dell'immagine,

ma anche un interesse più recente per il pragmatismo.

È difficile rispondere in modo unitario. È giusto quello che dici. Innanzi tutto, scrivendo il libro, mi sono accorto che questa, come dire, ‘metafisica’ (nel senso buono della parola) relazionale era uno dei motori principali che mi spingeva a ricercare e a connettere cose diverse. Ho avuto anche l’impressione che mi facesse comprendere meglio alcuni grandi problemi che da sempre tormentano la filosofia. Uno per tutti: quello del linguaggio articolato, a cui vorrei dedicare due parole perché riassume in un esempio efficace l’insieme delle sollecitazioni presenti nella tua domanda. L’origine del linguaggio articolato è una di quelle cose che ancora cinquant’anni fa non potevano essere studiate seriamente: l’aspetto speculativo avrebbe fatalmente fatto aggio su quello scientifico. Oggi non è più così. Oggi possediamo un’enorme quantità di dati sperimentali accertati, in base ai quali si può ricostruire un panorama affidabile della nascita del linguaggio. Mi riferisco – kantianamente – a tutte le condizioni che sono state necessarie affinché il linguaggio nascesse. E alla particolare integrazione ‘erotica’ che ha reso possibile questa nascita: un capolavoro dell’immaginazione interattiva. È accaduto, infatti, che a una certa altezza dell’evoluzione umana interagissero numerose componenti delle più diverse provenienze. C’era bisogno, ad esempio,

che noi *Sapiens* avessimo sviluppato una ‘semantica fondamentale’, come mi è capitato talvolta di chiamarla, attivata dalla rete di rapporti, principalmente cooperativi, in cui ci siamo ritrovati coinvolti fin dalle origini. Naturalmente questo è ben lungi dall’essere sufficiente, perché altre specie umane si erano trovate nella stessa situazione, disponendo anche di una massa cerebrale più grande della nostra – e penso naturalmente ai Neandertal, i nostri cugini più prossimi – senza che si possa loro attribuire qualcosa come un linguaggio articolato. Sembra però accertato che i neandertaliani non ci riuscirono anche per il fatto, apparentemente irrilevante, che il loro apparato fonatorio non era incappato in una trasformazione anatomica che per il *Sapiens* si rivelò decisiva: mi riferisco alla discesa della laringe, che ci consentì la possibilità di un’articolazione fonica raffinata. Ma le cose non finiscono qui, visto che quest’abilità fonetica cominciò a esercitare un feedback potente (e impreveduto) sulle strutture cognitive di noi *Sapiens* rendendole adatte a un’organizzazione classificatoria e ricorsiva del mondo-ambiente. Il linguaggio articolato, infatti, è composto in modo tale che un qualsiasi segmento di materia semantica può essere a sua volta segmentato in ulteriori unità di senso utili per organizzare strategie più efficaci o più complesse – e qui è evidente il pragmatismo che evocavi poc’anzi. Ma non basta: il linguaggio articolato comporta per l’immaginazione

una radicale innovazione integrativa costituita dalla richiesta di fornire contenuti intuitivi non soltanto a ciò che si colloca nello spazio peripersonale e che può essere condiviso in presenza ma anche alle cose assenti o addirittura inesistenti. Il prodotto imprevisto di questa straordinaria integrazione fu niente meno che la possibilità di sostituire il 'mondo vero' con un simulacro. Un progetto che oggi l'alleanza tra tecnologia digitale e IA generative ci sta riproponendo in modo drammatico.

Vorrei rimanere sulla questione del linguaggio. La tua prospettiva sembra rovesciare la definizione tradizionale dell'essere umano come zoon logon echon, il vivente che ha il linguaggio. Homo sapiens sembra piuttosto sperimentare casualmente una serie di circostanze che fanno emergere il linguaggio. È quasi la quantità che si rovescia in qualità.

In un certo senso si può dire anche così. A me piace, in particolare, sottolineare l'eterogeneità del processo che conduce a questa emergenza integrativa. Sì, perché all'epigenesi del linguaggio hanno cooperato un gran numero di fattori: attitudine alla socialità; trasmissione culturale; trasformazioni anatomiche; feedback tra esternalizzazioni e interiorizzazioni; capacità metacognitive; modifiche genetiche in senso stretto. Un grande 'puzzle' di elementi come lo ha recentemente definito Mithen in un magnifico

libro. Più che sulla quantità, dunque, porrei l'accento sulla eterogeneità. L'immaginazione, che ha patrocinato e guidato questo processo, è riuscita a coordinare tutti questi elementi e a integrarli nell'emergenza del linguaggio articolato. A tutto questo bisogna aggiungere la capacità autoriflessiva del linguaggio, cioè la modalità specificamente linguistica della metaoperatività. Grazie alla funzione metalinguistica, come la chiamava Jakobson, il linguaggio è in grado di assumere se stesso come oggetto di significazione e addirittura di riferimento, rafforzando in modo formidabile quella sua vocazione sostitutiva e simulacrale di cui abbiamo detto.

Vorrei portarti sull'interattività come fenomeno tecnologico. Hai accennato ai paradigmi che pensano l'interattività solo come un'attività di ottimizzazione e perfezionamento. Secondo questa linea, il mondo andrebbe riprogettato come una envelope capace di racchiudere tutta l'esperienza umana.

Spesso parlo dell'essere umano come di un epifenomeno. Interpreto in questo modo una famosa definizione di Foucault: l'essere umano è un epifenomeno perché è catturato in un'epigenesi senza fine. Questo curioso vivente ha saputo fare fronte fin qui a tutte le trasformazioni in cui si è trovato coinvolto interpretandole come scommesse antropologiche che avrebbe potuto perdere. La

trasformazione sulla cui soglia sembra che ci troviamo oggi riguarda la concreta possibilità che il mondo-ambiente venga riorganizzato come un involucro (l'*envelope* di cui parli riferendoti, immagino, a Floridi) al cui interno le prestazioni dell'IA risultino ottimizzate nel loro progetto sostitutivo. Questa nuova scommessa potrà essere vinta solo puntando sulla direttrice che ho definito integrativa. Cioè sulla ricerca e sull'incremento di zone di transito bilaterale e di interattività tra il reale e il simulato.

Nel libro mobiliti autori e concetti che appartengono a un retroterra ermeneutico. Penso alla nozione di gioco: è fondamentale per capire l'antropologia dell'interattività che proponi.

Mi sono stupito anch'io di essermi ritrovato a utilizzare in modo nuovo tutti i principali autori del variegato ambito ermeneutico che per tanti anni mi avevano occupato. Uno dei miei primi libri si chiamava *Estetica ed ermeneutica*; è un libro degli anni novanta. Tutti questi autori effettivamente sono tornati, rivelandomi l'utilità e l'appropriatezza, la finezza e la profondità della tradizione ermeneutica *sub specie interactivitatis*. Nelle battute iniziali del libro, per dire, cerco di riformulare in modo intuitivo l'idea di Carlo Rovelli secondo cui 'la realtà è solo interazione'. All'inizio c'è un campo di forze interattive, gli oggetti. Rovelli si riferisce alla meccanica quantistica, di

certo l'ambito meno intuitivo che ci sia, nel senso kantiano della parola 'intuizione'. In che modo possiamo rimediare a questa indigenza? La mia proposta è di tornare al concetto di gioco sviluppato da Gadamer. Per questo filosofo il gioco è un fenomeno *mediale*. Un medium, un *milieu* in cui è 'in gioco' qualcosa del tutto indipendentemente dall'attività di un soggetto e dalla passività di un oggetto. Il gioco va inteso come una relazione dinamica che si costituisce in un ambiente totalmente desoggettivato, capace di *Selbstdarstellung*, di 'autopresentazione': un ambiente 'soggettivante,' per usare di nuovo una categoria di Foucault. 'Qualcosa è in gioco', e in questo essere in gioco si costituiscono anche i giocatori, le regole e la possibilità di violarle o di introdurne di nuove. L'ermeneutica, nel senso definito dagli studiosi che se ne sono occupati, è anche un modo di declinare la questione, eminentemente integrativa, dell'introduzione interattiva di nuove regole grazie a un nutrito corpus di concetti. Ne cito qualcuno. Sia Gadamer che Ricoeur fanno uso del concetto di *applicatio*, secondo cui la comprensione di un testo non è un fatto riflessivo ma pragmatico: qualcosa che giunge a compimento solo quando cominciamo a usare il testo come una fonte di nuove regole per capire il mondo e per agirvi. Ci sono poi – e penso al trattamento che ce ne offre Jauss – i concetti di *alterità* e di *catarsi*: nella ricezione del testo estetico mi rendo libero (catarsi) per incontrare

l'orizzonte valutativo dell'altro al fine di comprenderlo riconoscendovi qualcosa di diverso e al tempo stesso un'imprevista disponibilità a farmene carico. C'è poi la responsabilità dell'azione interpretativa individuale – quando la si possa corroborare con prove di carattere testuale – di cui si occupa Iser nel suo audace libro sull'atto della lettura. L'ermeneutica, inoltre, non è affatto incompatibile con gli assetti metodici della semiotica e delle neuroscienze. Basti pensare al fenomeno della cooperazione interpretativa di cui parla Umberto Eco e a quello dell'*embodied simulation* di cui Vittorio Gallese fa un uso esplicitamente estetico. Tutto questo insieme di coordinate è andato a formare un intero capitolo del libro dedicato all'esemplarità interattiva dei testi estetici che non avevo preventivato e che invece si è spontaneamente integrato con gli altri.

Le categorie citate potrebbero essere contrapposte alla maniera corrente di intendere l'interattività, di cui viene stigmatizzata una certa propensione per l'elemento ludico, quasi che si trattasse di un abbassamento delle prestazioni cognitive ed emotive, un effetto collaterale dell'uso delle tecnologie.

Non c'è dubbio. Qui entriamo in un campo molto complesso. L'interattività 'procedurale', come la chiamo io, è del tutto meccanica e non ha nulla del gioco. Il concetto di gioco, per contro, presenta

due poli. Nel giocare, infatti, si apre uno spazio di tensione tra l'irresponsabile e il responsivo, tra il rispetto delle regole e la loro modifica. Eccone un esempio di rango che discuto nel libro. Un frammento di Hölderlin, commentato da Heidegger, afferma che il linguaggio è la più giocosa di tutte le faccende umane. In un altro frammento, però, il poeta sostiene che il linguaggio è il più pericoloso di tutti i beni. Heidegger coordina magistralmente le due affermazioni, mostrando che un'adeguata comprensione del linguaggio si ottiene solo integrandole: ci dev'essere nella parola qualcosa di letteralmente 'irresponsabile', qualcosa che non trova il suo fondamento in alcunché di già normato, affinché il 'dialogo che noi siamo' possa essere ri-fondato tutte le volte che se ne profila la necessità. È in questo modo che il gioco innocuo e pericolosissimo del linguaggio evidenzia l'elemento di radicale 'irresponsabilità' (il non essere una risposta a una domanda già formulata esplicitamente) delle decisioni che inaugurano un'epoca storica. Riformulato in termini antropologici: non c'è nulla di pacificamente innato in noi umani se non, paradossalmente, la nostra costitutiva – e arrischiata – natura 'epigenetica' (heideggerianamente: storica in senso essenziale). Si tratta inoltre di un'epigenesi co-evolutiva perché coinvolge elementi esterni – intime 'alterazioni', per così dire – come le tecnologie nelle quali il nostro corpo si prolunga. Che cosa potrebbe mai garan-

tire, allora, la continuità di questo ente così costitutivamente esposto al rischio e alla variazione? La risposta che si profila è: l'*ethos*. La *continuità* del vivente umano può avere solo carattere etico. Un esempio ne è l'alternativa tra sostitutivo e integrativo su cui ho richiamato più volte l'attenzione e che caratterizza la nostra epoca e il gioco estremamente serio delle tecnologie che la informano. Nell'ultimo capitolo del libro suggerisco che un uso virtuoso (cioè integrativo) dell'IA potrebbe riferirsi a un problema che ha assunto una particolare drammaticità: quello della veridicità delle immagini. Prima dicevo che oggi i dati aspirano a sostituire il mondo. È vero. E tuttavia negli immani aggregati di dataset che vengono utilizzati per il *machine learning* delle IA generative sussistono in via di principio elementi di verità documentale (pensiamo solo alla sterminata quantità di registrazioni del tipo più diverso che possono oggi riferirsi a un singolo evento) che grazie a selezione, rimontaggio e integrazione possono cooperare a una ri-figurazione intermediale e multimodale della verità capace di rigenerare il rapporto tra mondo reale e mondo simulato. Un gruppo come *Forensic Architecture*, ad esempio, lavora esattamente in questo modo utilizzando anche IA *fine tuned*, cioè addestrate di volta in volta su corpus ristretti afferenti al campo, o all'oggetto, sottoposto a inchiesta. Il coordinatore del gruppo, Eyal Weizman, ha parlato a questo proposito

di una nuova "estetica", cioè di una nuova *sensibilità*, tecnologicamente istruita, per una (ri)costruzione integrativa del vero.

Parli di arte come un luogo di sperimentazione. È anche di più questo: l'arte sembra ritrovare la possibilità di essere 'messa in opera della verità', come diceva Heidegger.

Proprio così. Ci troviamo di fronte a una concezione 'estrattiva' della verità, cioè al possibile rovesciamento del senso negativo che oggi attribuiamo al verbo estrarre; un rovesciamento che riattualizza uno dei nomi più antichi della verità: *a-letheia*, il trarre-fuori, il disoccultare. 'Arte' e 'messa in opera della verità', come suggerisci, acquistano di colpo un nuovo significato. Recentemente mi sono convinto, muovendo da altri presupposti, che non è affatto sconsigliabile mettere a punto una definizione affidabile di 'arte'. Come allievo di Emilio Garroni ho sempre considerato l'arte come manifestazione storicamente esemplare della metaoperatività o del distanziamento che caratterizzano in generale l'esperienza umana. Ma le cose che ci stiamo dicendo adesso, muovendoci su un piano antropologico, ci consentono forse di evidenziare alcuni tratti che restano costanti – e dunque la definiscono – in questa attività così caratteristica dell'essere umano. Penso in particolare all'arte rupestre sulla quale

ho di recente maturato una tesi forte cui accenno solo in minima parte nel libro: su un piano epistemologico la figurazione che fiorisce nel paleolitico superiore non può che essere dipendente dal linguaggio (più precisamente: dagli schemi semantici che l'immaginazione ha fornito al linguaggio), e tuttavia nel suo emergere è impossibile non cogliere un movimento di *resistenza* nei confronti dello sradicamento del corpo dall'*hic et nunc* esperienziale cui il linguaggio ci ha condotti. Si tratterebbe dunque di un risarcimento corporale che sembra lecito considerare come uno (uno tra i molti) dei tratti pertinenti stabili di ciò che chiamiamo arte.

Sembri essere in parte d'accordo con quanto sostiene Herzog nel film Cave of Forgotten Dreams. Però ti distanzi su un punto: Herzog immagina la grotta Chauvet [uno dei più noti siti di arte rupestre] come un proto-cinema performativo. Nel tuo approccio emerge una dimensione quasi terapeutica dell'arte.

È proprio così, ma non lo sento in contrasto con l'idea di Herzog. Ormai sappiamo che in quelle grotte si danzava, che c'era il fuoco a rendere mobili le immagini col suo gioco di luci e ombre, che vi si svolgevano azioni rituali governate da una certa sequenzialità. Alcune delle pitture rupestri rinvenute di recente nella foresta amazzonica colombiana, in effetti, sembrano proprio un film, organizzate come sono in lunghissime sequenze. Si tratta probabilmente di immagini più recenti di quelle della grotta Chauvet; inoltre sono caratterizzate da un elemento grafico-geometrico molto marcato, forse il risultato di una stratificazione temporale ancora da interpretare. Ma si tratta in ogni caso, proprio come accade per il cinema, di una grande e spettacolare riconquista del radicamento somatico del simbolico a fronte all'estraneazione inflittagli dal linguaggio: un risarcimento carnale che ha caratterizzato (insieme a molti altri elementi, lo ripeto) il senso dell'arte fino ai nostri giorni.