

Per un Nuovo Abitare. Una riflessione “sensibile” del dato e una prospettiva estetica sul corpo-dispositivo

di Giorgio Cipolletta

Abstract

Richard Shusterman, known for his “somaesthetic” theory, proposes a new integration between the spiritual and corporeal dimensions, bringing to light Dewey’s ideas according to which the object of aesthetics is not merely the intellectual enjoyment of the work of art, but the whole of life. The new aesthetic practices that contemporary art proposes to us offer a rich panorama of stimuli, input and information. The screen, born as an architectural object, becomes an imaginary of deep surfaces: it weaves, dresses, filters, projects, covers and “arch-imagines” plots of the visual. Ubiquitous and multiple, the screen moves and moves by inventing a new transitional space, where visual and spatial arts find themselves connected in textural materiality and surface tension. Architecture is transformed into a substantial synaesthetic entity that absorbs time and memory, archives and narrates. A New Dwelling makes space in the corporeal practice. Shusterman’s “somaesthetics” re-bends the body into a condition-image that is possible, actualisable and con-validated. The body-screen is meditation-data and empathy (schermopathy), immersive and “e-written” device in a daily ubiquitous technocorporeal (info)performance. The body is essential parameter, metric interface (metro-body) of the world.

Introduzione

Richard Shusterman noto per la sua teoria “somaestetica” (Shusterman, 1997, 2003, 2010; Curtis, 2008; Cunningham, 2008; Craig, 2008; Guerra, 2002; Johnston, 2004; Mullis, 2011) propone una nuova integrazione tra la dimensione spirituale e quella corporea riportando alla luce le idee deweyane, secondo le quali l’oggetto dell’estetica non è la mera fruizione intellettuale dell’opera d’arte, ma la vita tutta intera. Le nuove pratiche corporee (Di Stefano, 2012) ed estetiche-mediali (Balázs, 1924; Dewey, 1934; Barilli, 1976; Casetti, 2005; Ortoleva, 2009; Montani, 2010; Diodato e Somaini, 2011) che l’arte contemporanea ci propone offrono un ricco panorama di stimoli, input e informazioni.

La rivoluzione digitale (Floridi, 2017; Manovich, 2002) ha prodotto un’evoluzione e una proliferazione degli schermi sui quali si “consuma” emotivamente ed affettivamente la nostra esperienza.

Seguendo la versione del pragmatismo deweyano (Dewey, 1934), l’interazione fra un essere vivente e l’ambiente (fisico e ora anche digitale) diviene plurale e

al contempo si arricchisce di mobilità, tattilità, interattività, connettività; in altre parole si conquista un “carattere immersivo” del tutto particolare. Il rapporto tra media e ambiente (ambienti mediali e ambientali, Montani, Cecchi, Feyles, 2018; Pinotti, Somaini, 2016; Parisi, 2019) ci porta a riflettere sulla configurazione di nuovi mondi possibili da esplorare dove l’esperienza stessa dell’ambiente mescola il naturale e il simbolico aumentando la capacità sensoriale e percettiva estendendo gli organi del corpo (Mumford, 2005; McLuhan, 1964).

Lo schermo inteso come dispositivo ottico (Agamben, 2006; Deleuze, 2007) e supporto proiettivo, rappresenta l’elemento decisivo delle continue trasformazioni delle opere d’arte, sia nel processo di rimediazione (Bolter, Grusin, 1999), sia in quello di superficie corporea e dei continui corpi in movimento (Huhtamo, 2004). Lo schermo è la condizione materiale onnipresente di visione, oggetto architettonico che diviene immaginario di superfici profonde che tesse, veste, filtra, proietta e “ri-media”. Esso è anche luogo di contatto e «spazio di *crossover* dove le arti visive e spaziali si ritrovano connesse nella materialità texturale e nella tensione di superficie» (Bruno, 2016). Tra soggettività e mondo, tra corpo e ambiente, lo schermo si ripresenta nelle sue molteplici declinazioni tecnologiche (Carbone, 2016). Esso si fa spazio nella pratica corporea un Nuovo Abitare (Iaconesi, 2022). Se da un lato in questo contributo la “somaestetica” di Shusterman riflette il corpo in una condizione-immagine possibile, attualizzabile e convalidata e conciliante, dall’altro il corpo-schermo si trasforma in una “meditazione-data” empatica (schermopatia) dove il dispositivo immersivo attiva relazioni e allo stesso tempo si iscrive dentro una quotidiana (info)performance tecnocorporea (Mazali, 2007) ubiqua (Valery, 1928; Tolve, 2013), dove dati e corpo compongono un nuovo paesaggio informazionale. Smartphone, sensori, schermi interattivi, *urban screen*, *media facades*, realtà aumentate, social network consentono di trasformare ogni nostra azione – consapevole o inconsapevole – in dati e informazioni. Questo scenario così complesso genera una moltitudine di connessioni differenti in cui queste informazioni si possono trasformare in opportunità d’interazione tra esseri viventi e atmosfere mediali (Postman, 1983; Böhme, 2010).

In questo contributo si tenta di affrontare la questione tecnologica e del corpo in relazione e in connessione ad essa, allacciandomi sia alle teorie estetiche classiche settecentesche (l’esperienza sensibile del bello) che quelle successive (Baumgarten, 1998; Burke, 2019; Franzini, 2002; Jauss, 2011; Perniola, 2011). Il senso raccoglie una grande quantità di contenuti sensoriali, sensazionali, sensitivi, sensibili, sensuali nell’esperienza immediata (Dewey, 2007) che si proietta come fascio di luce fatto di relazioni (e informazioni) che tessono ambienti mediali e mediati in continua e perenne trasformazione in cui siamo immersi senza via di scampo.

Lo schermo come territorio di pratiche estetiche

Lo schermo diviene il territorio attuale dove si dilata la filosofia del sentire attraverso il nuovo specchio-dispositivo (lo schermo) con cui ci confrontiamo ogni giorno per una “estetica touch-screen”. Lo schermo diviene la nuova pelle attraverso la quale tocchiamo l’altro e l’empatia viene sostituita dalla schermopatia (Cipolletta, 2012). In altre parole, è lo schermo a trasformarsi in territorio di relazioni empatiche, costruendo un nuovo ambiente di incontro dell’essere umano, una “geografia emozionale” (Bruno, 2006) e un processo di comunicazione. Lo schermo diventa quindi indossabile, portatile e fa gioco con il corpo che si incarna in esso. In altre parole, lo schermo è la nuova carne, mentre il corpo diviene dispositivo, ossia dispone il sistema corporeo in relazione alle nuove tecnologie e si colloca in un processo di comunicazione attivando info-estetiche (Manovich, 2013), dati, download che generano continue connessioni e scambi tra utenti. L’uomo contemporaneo produce tecnologia, ma allo stesso tempo ne è il “prodotto tecnologico”, nonché il “produttore logico tecnico” (*prosumer*, Toffler, 1980). La diffusione delle nuove tendenze digitali coinvolgono tutte le discipline e influenzano lo status del corpo a vari livelli, sia psicologico che fisico, culturale e biologico interrogandosi sulla realtà non più esclusivamente antropocentrica, bensì allocentrica, generata dall’incontro tra artefatti tecnologici e tutti i viventi.

Le pratiche estetiche si muovono verso la valorizzazione del primato della processualità, mentre l’evento artistico si evolve tecnologicamente, in un continuo *work in progress*, mutando e adattandosi ai differenti ambienti e rimodellando le esperienze interattive e le metanarrazioni, per un divenire permanente tra scienza, riflessione ed esperienza creativa. Si realizza una cultura convergente dell’immaterialità, dell’essenzialità dove l’arte processuale avvia relazioni generative creando la bellezza del non-esserci (apparire e sparire) e manifestando la vocazione dell’invisibile e la disposizione dei comportamenti attraverso i dispositivi. Non è più la forma a prevalere, bensì la relazione comportamentale intercettata dalle tecnologie, registrata, tracciata, valorizzata nell’interscambio linguistico, culturale e sociale (Balzola, Rosa, 2011). Il corpo viene investito da questo “nuovo processo sincretico-culturale” da cui si prospettano sicuramente dei cambiamenti: un Nuovo Abitare (Iaconesi-Persico, 2022).

Avere un corpo, come sappiamo è un dato inevitabile nel nostro esserci al mondo e spesso lo riscriviamo, lo accettiamo, lo spogliamo e lo annulliamo. Nell’età della contemporaneità tecnologica possiamo confermare un’accettazione del corpo come dispositivo-comunicativo che supera i confini della corporeità stessa. Corpo post-digitale, cybercorpo, superficiale, verticale, orizzontale, corpo-cosa, inorganico, post-umano, forma-corpi, non più individuali, ma polifonici vengono ristrutturati in architetture bio-meccaniche, dove biologia e tecnologia si contaminano e l’arte sposta il suo asse verso nuove pratiche estetiche plurali. Non è più

il corpo ad assomigliare all'immagine, bensì è il corpo-immagine ad assomigliare, all'immagine dell'immagine corporea (Cipolletta, 2014).

Da un lato, la cornice definisce i limiti di un quadro, ma non solo, mentre essa racchiude e separa lo spazio del dipinto da quello della parete lo rende simile ad una finestra, così la finestra albertiana spalanca la visione sul mondo dove l'artista diviene un operatore geometrico. Lo schermo, da quello cinematografico a quello proiettato fin dentro il Metaverso, conquista la superficie dell'immaginario irrompendo nello spazio privato e buio del suo "qui e là" (Carbone, 2008, 2014) nel salto quantico dell'ubiquità (Tolve, 2010).

Lo schermo si lega in qualche modo all'architettura e contemporaneamente alla tecnologia. Esso trasforma lo spazio in cui si colloca, non né trasparente né opaco, ma crea un'atmosfera, un mondo nel passaggio stesso da fuori a dentro e viceversa. Lo schermo non nasce con il cinema, ma dall'architettura, come strumento di rapporto e relazione di superficie tra esterno e interno. Se nell'architettura lo schermo trova origine nell'idea di paravento o filtro di luce, nel cinema è superficie tensile di assorbimento e tessitura materiale (Bruno, 2016). L'artista contemporaneo diviene l'operatore della complessità rimediata all'interno di uno schermo nero (*black mirror*) che a sua volta diventa la nuova cornice della visione, uno spazio virtuale, aumentato ed espanso dotato di materialità aptica.

Il senso aptico ci guida sia nell'interno che all'esterno, ci mette in contatto, perché ogni situazione emotiva è toccante (Bruno, 2016). Lo schermo è il nuovo corpo lucido, non più opaco, che ci permette di vedere oltre la barriera della protezione coinvolta (schermo < da scherma, deriva dal longobardo *skirmjan* che significa proteggere). Il corpo stesso si rappresenta come un parametro essenziale di vita e come interfaccia sensibile del mondo.

Somaestetica e schermopatia: dalla posizione alla disposizione corporea

Facendo un passo indietro, John Dewey attraverso la sua opera intende riscattare l'innesto reciproco di inclusione tra particolare e universale, tra sensazione e ragione, percettivo e concettuale. Se il sapere implica il sentire, la gnoseologia implica un'estetica; quindi l'esperienza secondo il filosofo statunitense accade continuamente, poiché l'interazione tra la creatura vivente e le condizioni ambientali è implicata nello stesso processo del vivere. Infatti, ogni esperienza per Dewey, sia di lieve o di enorme entità, inizia con uno stimolo, anzi come un impulso. L'organismo per John Dewey (1934) non si pone di fronte all'oggetto per calcolarne le possibilità di sfruttamento, ma piuttosto è portato dall'ambiente e ne è inesorabilmente coinvolto. Secondo il filosofo statunitense infatti ogni percorso estetico richiede tempo, configurazione e forma inserendosi in un arco esperienziale dietro ad uno sfondo emotivo che si presenta metamorfico, articolato e mutevole

a seconda dell'interazione con l'ambiente. L'esperienza è il risultato, il segno e la ricompensa di quella interazione tra organismo e ambiente che, quando raggiunge la pienezza si trasforma in partecipazione e comunicazione. Questa contaminazione nella visione deweyana conduce ad una "trasformazione umana" e i valori che produce formano quella "sostanza" che chiamiamo arte. Proprio attraverso essa che possiamo goderne in maniera intelligente assimilandola dentro ad un sistema di relazioni sociali.

Per Dewey infatti, l'arte è un modo qualitativo dell'esperienza e non un genere sostanziale, ossia una qualità che permea l'esperienza, non è l'esperienza stessa. Shusterman, seguendo la visione deweyana, elabora una nuova "arte del vivere" che prende il nome di *somaestetica*, la quale costituisce un'evoluzione della concezione pragmatista dell'arte come esperienza. Shusterman sviluppa questa idea a partire dal riconoscimento dell'enorme potenziale estetico collegato al corpo, acquistando una doppia valenza, sia come sistema sensoriale attraverso il quale facciamo esperienza della bellezza, sia in quanto il corpo è fonte di piacere estetico.

La *somaestetica* di Shusterman si presenta come un nuovo punto di vista, fornendoci un approccio disciplinare nell'ambito dell'estetica stessa. Due sono i fondamentali capisaldi della teoria shustermaniana: il primo si basa sul richiamo al fine esistenziale di un miglioramento della vita, mentre il secondo si colloca sul ricorso alla dimensione della pratica e non solo a quella della teoria. Shusterman (1997) definisce questa nuova proposta disciplinare come lo studio critico, migliorativo dell'esperienza e dell'utilizzo del proprio corpo come sede di fruizione estetico-sensoriale e di auto modellazione creativa.

Il corpo non costituisce esclusivamente il supporto biologico-materiale dell'individuo, ma si presenta come un intreccio di pratiche e competenze della persona, la quale partecipa al mondo attraverso la relazione con sé stessa *con* e *attraverso* gli altri.

Questa soglia osmotica tra oggettività e soggettività ci fornisce il valore profondo di questa ambiguità che governa il territorio corporeo. È proprio il corpo a rappresentare il terreno fertile dell'esperienza sia come "soggettività che si irradia", sia come "oggetto fungente di una coscienza incarnata" (*body consciousness*). Il corpo non risponde solo alle domande esistenziali dell'*ergo sum*, bensì esso è qualcosa che *ho* e che *uso* come unità psicosomatica di cui si compone una persona e usa e si plasma in sé stessa (*self-use*). Proprio seguendo questo principio, Shusterman si appoggia alla filosofia antropologica dell'esistenza proposta da Foucault (1976), secondo il quale il sé è prodotto di pratiche disciplinari iscritte sul corpo. L'approccio disciplinare del filosofo americano propone un diverso "sentire estetico", individuando nel termine *soma*, un corpo che vive, che ha sentimenti, che è senziente piuttosto che un mero corpo fisico (*Körper*) che potrebbe essere privo di vita e sensazione. Riferendosi a Dewey, Shusterman fonda le sue convinzioni sull'uso del corpo per cui la vita estetica dovrebbe coltivare i principi e le discipline del

corpo stesso. Egli ci invita a riflettere sul fatto che nonostante il corpo sia strutturato dalla matrice politica ed ideologica da un lato nel passato e se vogliamo quella mediale contemporanea (il terzo corpo) dall'altro, ciò non significa che non possiamo utilizzarlo attraverso l'uso di pratiche corporee alternative e di una maggiore consapevolezza somatica. Nella nuova prospettiva dinamica e multimediale della comunicazione mediatica il corpo acquista una ridefinizione nel senso che non solo si manifesta il concetto di corporeità fisica da un lato e simbolica-vissuta dall'altro, ma ciò che si rileva è la terza dimensione corporea, ossia quella mediata dall'uso dei nuovi media e delle tecnologie. Il corpo, da un lato viene modellato e sfregiato da pratiche ed ideologie sociali che hanno dominato la storia e di conseguenza resta attaccato alle impronte linguistiche del tempo, dall'altro la sua rappresentazione mediale rende il corpo soggetto-oggetto mass-mediatico, non solo rappresentato, ma trasmesso nella sua presentazione rappresentativa. In sintesi, la somaestetica di Shusterman acquista un carattere duplice di disciplina, sia come ramo dell'apprendimento o dell'istruzione, sia come forma di addestramento o esercizio del corpo. La validità dell'esperienza nella sua dimensione trasformativa consente di modificare in modo radicale la coscienza del soggetto verso una direzione sia intellettuale, sia emotiva. Proprio in questo processo di radicalizzazione, l'*Erfahrung* acquista il valore sensitivo dell'*Erlebnis* e l'arte sancisce la "sacralizzazione dell'esperienza estetica", dove il corpo rappresenta il terreno vivente di questo esperire. La fruizione dell'arte per il filosofo americano diventa una partecipazione di verità seguendo la speculazione gadameriana (Gadamer, 1960), dove l'esperienza costituisce una forma di conoscenza, ossia un processo dinamico ed interattivo di ricezione. Shusterman nella sua presentazione di un'estetica pragmatista rivela l'importanza "sintomatologica" dove il corpo acquisisce un valore determinante e l'esperienza diviene condizione di possibilità. L'opera d'arte viene intesa qui come prosecuzione del corpo che fa esperienza. Il rischio dell'arte contemporanea, ci ricorda Shusterman, è quello di una *anestetizzazione dell'estetica*, dove il concetto di esperienza viene considerato esclusivamente demarcativo, non lasciando aperto l'orizzonte di possibilità. Se da un lato, per Shusterman, l'ausilio delle pratiche filosofiche tradizionali orientali consegna al corpo una dimensione riabilitativa secondo il *metodo Feldenkrais*, in cui si mira ad intensificare la consapevolezza, allora la cultura digitale e le nuove tecnologie amplifica il rapporto corpo-macchina. Il corpo-dispositivo si "dispone carnalmente e tecnologicamente", mentre con le pratiche orientali il corpo si riposiziona verso un equilibrio corporeo anche grazie alle terapie del corpo stesso, lo sport, le arti marziali e perfino la cosmetica. Questa "incarnazione somaestetica" proposta da Shusterman ci lascia riflettere sul ruolo del corpo e sulla disciplina dell'estetica stessa. La somaestetica diviene una metaestetica e il corpo un metrocorpo, ridefinendo la sua nuova condizione-immagine possibile, attualizzabile e convalidata.

La posizione del corpo disciplinato (Foucault, 1976) nel suo sentire e vivere

si dispone sulla superficie dello schermo: un corpo-dispositivo (Agamben, 2006; Foucault, 2008) dove nel gesto del toccare lo schermo si innesta “un’esperienza empatica” con l’altro (intersoggettività) che non è più corpo fatto di carne, ma proiettato in immagine e dati.

In altre parole, è proprio l’immagine del corpo che si fa “viva” e respira attraverso il gesto del “toccarsi”, come se dalla carne-corpo si avviasse un’interazione di mediazione e trasmissione attraverso lo schermo che replica a sua volta i corpi-immagine plurali. Ecco come il sentire empatico passa tra lo *screen* e questa linea di separazione, tra corpo-corpo e corpi-trasmessi, attivando una possibile interpretazione del significato di *metrocorpo*. Espressione questa “*pathografica*” (non patologica) del nostro sentire, intesa come la ricomposizione della parola *pathos* (dal greco πάσχειν “*paschein*”, ossia sentire) e *graphia* (scrittura). Con il termine “*pathografia*” possiamo descrivere l’“espressione grafica” del nostro sentire che si consuma proprio attraverso lo schermo digitale, mentre il *pathos* si iscrive (*graphia*) sullo schermo trasformando il gesto del toccare in informazioni. (Cipolletta, 2014). Immerso in uno spazio 3D il corpo viene riconfigurato e pixellato, randomizzato e la sua rappresentazione introduce ad una ricognizione delle varie parti del corpo il quale filtra il reale per restituirci una dimensione virtuale, rompendo lo scheletro intero del corpo e riconsegnandolo in pixel, punto per punto.

Metrocorpo: una metrica del corpo

Con il termine metrocorpo si tenta di portare avanti una dimensione ibrida del corpo stesso coinvolto pienamente in una doppia associazione paronimica e metonimica (Cipolletta, 2014). Il corpo ripensato nella sua matrice contemporanea costituisce il “parametro essenziale” che si traduce nel suo farsi “dispositivo esistenziale” dell’essere-nel-mondo-della-tecnica in un aggiornato senso heideggeriano (Heidegger, 1954). In questa dimensione di ibridazione nasce il concetto di metrocorpo inteso come “condizione-immagine” che si definisce essenzialmente attraverso la sua matrice algoritmica, la quale digitalizza e potenzia sia l’antico teorema sofista che il principio antropometrico estendendosi dal microcosmo al macrocosmo virtuale ed oltre qualsiasi prestabilita essenza naturale. Tramite la componente algoritmica il metrocorpo ottiene lo statuto di un nuovo linguaggio che si articola nell’alfabeto binario delle sequenze genetiche del DNA o secondo una sorta di mosaico immaginario (“pixellizzazione”) della pelle-schermo. Segue che il metrocorpo metrico nella sua “danza esistenziale espansa” assume una dimensione poetica e antropologica del “corpo che si è fatto nuovo”, oltrepassando la carne cronenbergiana (*Videodrome*, 1983). In questo “rinnovamento” si accorda una relazione tra la matrice numerica del metrocorpo e la Magna Mater della Rete e della Telematica. Esiste un senso ambivalente di s/misura del metrocorpo, da una

parte, si tende all'illimitato nella sua estensione di "misura (metro) del non-limite, dall'altro registra invece quantitativamente il sé nell'auto-tracciamento quotidiano (*quantified self*). Il corpo in questo contesto di ibridazione diviene sia un'appendice vestigiale che deve essere abbandonata decretando la fine dell'umanità stessa (la sesta estinzione, Kolbert, 2014) che un paesaggio ospitante per la tecnologia (*bodyscape*). Contemporaneamente, il corpo può essere compreso come un'interfaccia sensibile del mondo. Innesti, impianti per il corpo, chirurgia plastica, continue ibridazioni tra uomo e animale, androidi, robot comprendono il neo-mondo e il nuovo-uomo. Il corpo diventa fonte di informazioni, oggetto di un continuo *data mining* e riduzione a *password*. Esso viene inserito nel conflitto contemporaneo transitando nella sua continua trasformazione "innaturale" negli interstizi spaziali e temporali delle interfacce e dei dispositivi tecnologici fino a dentro i laboratori scientifici.

I nostri corpi hanno imparato a comunicare tra interstizi digitali e architetture fluttuanti delle metropoli creando geografie corporee fatte di luoghi e spazi immateriali, in cui e tra cui penetriamo costruendo mappe informazionali, codificate e decentrate. In un contesto così fluttuante nella sua "irriproducibilità digitale" vediamo quindi espandersi e disperdersi corpi-dati grazie alla riproducibilità tecnologica per un'immanenza comunicazionale (Canevacci, 2007). Sono proprio queste condizioni "positivamente tecnologiche" che vengono offerte dall'arte e il processo di digitalizzazione consente il ritorno dei (ai) sensi toccando perfino il processo di significazione. Lo schermo plasma l'intenzione del gesto che tocca i pixel dell'interfaccia provocando l'evento della comunicazione tecnologica espansa. Il *metrocorpo* diviene quindi il regolatore "terapeutico" della "potenza" di esistere causata dalle idee (*affectus*) e il corpo diventa *conatus* (sforzo) di mutazione (Spinoza, 1998). Nel passaggio da una natura all'altra, dal fisico al digitale, dall'artificiale al vegetale, è il corpo stesso ad essere paesaggio di questa transizione del vivente (Capucci, 2007). Il corpo *accade* e trasferisce la sua disposizione nel mondo un nuovo modello di esistenza.

Il Nuovo Abitare: una meditazione sensatile del dato

In questo modello di esistenza il paesaggio corporeo configurato tecnologicamente ed esperienzialmente conquista spazi architetture fisici-digitali e spazi transumani aprendo a scenari distopici creati da una revisione del macchinico in rapporto con l'umano e non (post-umano). Il corpo umano oggi è testato e trattato come un enorme sistema di dati, comprese le complesse interazioni tra il nostro materiale genetico, il nostro ambiente e la nostra moltitudine di compagni microbici. Come afferriamo questi dati? Come possiamo dare un senso a questi dati e comunicarli agli altri? In questo scenario il corpo ibrido mescola la carne con i

dati. Questa “disposizione del corpo” nel mondo digitale apre un nuovo modello di esistenza, un nuovo modo di vivere e un nuovo ecosistema umano. I corpi si raccontano “immergendosi” nella narrazione tecnologica circondati da un contesto multisensoriale. L'autore di *Homo Deus* – lo scrittore israeliano Yuval Noah Harari (2017) – con il termine Dataismo dichiara che l'universo è costituito da flussi di dati, e il valore di qualsiasi fenomeno o entità è determinato dalla sua “contrizione” all'elaborazione dei dati. Secondo Harari, i dati fanno parte della nostra vita. Da interazioni con i social media, cartelle cliniche, registri telefonici, censimenti governativi e sequenze genetiche, enormi quantità di informazioni sono costantemente prodotte *da e sulle* persone, le cose e le loro interazioni. I dati si basano sulle tracce digitali che noi umani produciamo. Queste tracce sono anche indicative di altri aspetti umani che non sono misurabili attraverso i numeri. In questo scenario il corpo ibrido mescola la carne con i dati. Il termine Dataismo coniato nel 2013 da David Brooks in un articolo sul New York Times (Brooks, 2013) descrive la mentalità o la filosofia creata dal significato emergente dei *Big data* per comprendere il presente e il futuro. Nell'era del controllo e della sorveglianza e della *governance* algoritmica la tecnologia e le opportunità di connessione sono così diffuse, disponibili e accessibili da creare un cambiamento qualitativo dello stile di vita, che diventa sostanzialmente convergente, modificando la condizione umana, le nostre relazioni e quelle con gli altri e il resto del mondo (Iaconesi, 2017).

Se un tempo guardavamo al dispositivo tecnologico come ad uno strumento magico capace di traghettare verso mondi lontani, oggi, l'oggetto si è trasformata in “condizione ambientale” registrata nei nostri codici genetici e si relaziona con noi in un rapporto simbiotico. Ad esempio, per Byung Chul Han (2016) il Dataismo di Brooks, poi ampliato da Harari, si presenta come un “secondo illuminismo”, (dopo la statistica) dove i dati rappresentano un *medium* trasparente fatto di informazioni e relazioni. Attraverso il fenomeno del *quantified self*, l'essere umano si trasforma in un *set* di dati, raccolti da sensori e algoritmi e mediati da grandi gestori e operatori. Questi dati sono il motore primario dell'economia nonché spettacolarizzazione sociale quantificata (Iaconesi, 2017). Dati e algoritmi sono la somma nella fabbricazione algoritmica del reale dei moderni operatori dell'informazione, dei contenuti e dei dati, come le *filter bubble* (Pariser, 2012), il controllo algoritmico dei contenuti, il filtraggio, e le interfacce intelligenti. I dati spesso sfuggono al nostro controllo perché sono troppi e complessi, disseminati in maniera ubiqua, provenienti da troppi soggetti. I dati richiedono competenze tecnologiche e visione strategica affinché sviluppino una propria “sensibilità”.

I dati richiedono interpretazioni così come lo chiede il corpo. Quindi il “nuovo corpo” non è solo materia ma anche dati, relazioni e processi algoritmici. Il corpo apre al processo di soggettivazione nell'era “ibrida” per una comprensione esistenziale del nostro senso di presenza mediato. Il corpo diviene un *dato* essenziale del contemporaneo, uscendo dalla sua forma: in-formandosi. Allora il dato cos'è? Il

dato è un'opinione (Iaconesi, 2017), è relazione. Il dato è un diverso abitare insieme. I corpi implicano spazi, lo spazio coesiste con il corpo che sente e la topofilia, ossia l'intima relazione tra luoghi e personalità viene percepita con il corpo (Bachelard, 1975; Tuan, 1974).

Il concetto del “Nuovo Abitare” nasce nel 2020 dal lavoro artistico di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico i quali danno vita a un progetto in *work in progress* tra arte e scienza, invitando a sperimentare una pratica di “medi(t)azione” rimediata dalla tecnologia applicata alla nostra relazione con l'ambiente e con la società. Avere cura, praticare la cura, essere cura, sono gli ingredienti contenuti in questo lavoro “delicato”, dove la condizione dell'essere umano contemporaneo iscrive le sue relazioni nella geografia dell'abitare, mentre la sua riscrittura genera dati, geolocalizzazioni, tracce, traiettorie rendendoci sensibili (sensatili) ai fenomeni complessi. L'anticorpo per poter digerire questa metamorfosi sta proprio nel rispondere attraverso una continua produzione di immaginari attraverso le culture visive e immersive. In questo contesto l'arte ha la capacità di sciogliere l'ingranaggio complesso della contemporaneità mettendo in relazione superfici, corpi e rituali.

Nel 2012 nasce il progetto La Cura di AOS (*Art is Open Source*, artisopensource.net). Questo progetto crea una performance partecipativa a livello mondiale per una “Cura Open Source” per il cancro, attivando milioni di persone provenienti da tutto il mondo. Nel 2012 a Salvatore Iaconesi viene diagnosticato un cancro al cervello, “craccando” i file della cartella clinica crea un formato aperto a chiunque voglia leggere le sue scansioni TC (tomografia computerizzata), RMN (*Magnetic Resonance Imaging*), appunti di laboratorio e la sua diagnosi di glioma, per poterle poi “rielaborarle” in modo creativo. Questa “performance” tenta di sfidare ognuno di noi e attraverso le sue informazioni mediche e la sua immaginazione, ci invita a creare qualcosa di significativo in risposta alla sua diagnosi. Da questa esperienza nasce la performance *Bodyquake* (la-cura.it/BodyQuake/), che consiste in una coreografia dove il corpo di una performer (Francesca Fini) “indossa” i dati delle crisi epilettiche raccolte da un data-base e spogliate della loro identità. In altre parole, *BodyQuake* restituisce la visualizzazione del corpo scientifico, culturale, emotivo, tecnologico, psicologico, paradossale, mentre il terremoto della crisi epilettica sconvolge e perturba il corpo. Tutti questi aspetti del corpo si fondono nella performance: dati, immagini, suoni, presenza, archi narrativi diventano un tutt'uno, polifonicamente, per creare un'esperienza sincretica e composita, trasformando l'innovazione scientifica applicata alle ricerche sull'epilessia in una performance partecipativa. Il corpo diventa schermo su cui visualizzare i dati e sentirli. Il risultato di questa performance racchiude un processo di ricerca comune dove i ricercatori scientifici raccolgono e utilizzano enormi quantità di dati per indagare le crisi epilettiche, i loro effetti devastanti sul corpo e come curarle, mentre gli artisti rendono visibili questi dati e li intrecciano con altri dati sullo stile di vita, le condizioni sociali, i desideri, le visioni, le aspettative e i desideri delle persone

affette da epilessia. La condizione dell'essere umano, secondo Salvatore Iaconesi, è quella di poter godere dei propri diritti e delle proprie libertà, e per potersi relazionare, esprimere, autorappresentare e comunicare, diventa sempre più necessario avere a che fare con la mediazione dei dati e della computazione. In altri termini, è nell'abitare i luoghi che i cervelli si plasmano e i corpi si formano come persone. Il nostro meccanismo psichico costruisce, genera, immagina e modifica "paesaggi" (il nostro modo di abitare il mondo), combinando esperienze del nostro vissuto e le capacità di lettura dei contesti. Esiste un rapporto intimo tra "utopia realizzabile" e "progetto in divenire". Infatti, se per Iaconesi, la prima categoria matura da una sorta di insoddisfazione collettiva (problema), dall'esistenza di un rimedio noto (pensiero) e dall'accordo di un consenso (desiderio), la seconda categoria subentra sempre ad essa con la tecnica-tecnologia (costruzione). Secondo Iaconesi, progettare si accorda con abitare e sta in questo progetto la forza di un pensiero immaginativo: una proiezione di immaginari. Il costruire e il pensare compongono quello che Heidegger chiama movimento indispensabile per l'abitare, dove l'uno è capace di ascoltare l'altro. Il "nuovo corpo" si trasforma in dati, relazioni e processi algoritmici (Iaconesi, 2006). Quello che emerge dunque è che ogni dato, sia esso numerico, personale o sensibile, per quanto legittimato da scienze dure come la statistica e la matematica, sia sempre frutto del contesto e della narrazione che lo permea e lo costruisce. Iaconesi-Persico ci conducono verso una "dimensione datapo(i)etica" e del "Nuovo Abitare". I dati digitali innescano un processo creativo, meditativo, autobiografico e di condivisione. Con il termine *Datapoiesi*¹ si descrive quel fenomeno per cui grazie alla raccolta di dati e all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (agente computazionale) è possibile realizzare oggetti ed esperienze che aiutano a comprendere i complessi fenomeni del nostro mondo globalizzato e ad usare questa conoscenza per promuovere un cambiamento positivo. L'ampia e onnipresente disponibilità di dati – nei processi, negli oggetti, nei corpi, nelle comunicazioni, nelle case, negli elettrodomestici, negli uffici, nelle scuole, negli ospedali, nell'ambiente ha trasformato non solo ciò che possiamo fare e ottenere, ma anche chi siamo (Iaconesi, 2017). Con l'opera *Obiettivo*, la coppia artistica crea un sistema di illuminazione per spazi pubblici collegato ai dati prodotti dalle organizzazioni internazionali sul numero di persone che vivono in condizioni di estrema povertà (meno di 1,80 dollari al giorno non smetterà mai di brillare finché il numero di persone non scenderà sotto una certa soglia, 500 mila persone). *Antitesi*, un altro progetto datapoietico di Iaconesi-Persico, attraverso una pianta di agave collegata a dei sensori digitali sarà in grado di rilevare le condizioni climatiche dell'ambiente identificando i segnali del cambiamento climatico. La stessa visione di ecologia viene ritrovata in un altro progetto sempre del duo artistico, recuperando l'idea di una delle loro prime creazioni d'identità digitale come *Angel*

¹ datapoiesis.com/home/.

F (Iaconesi, Persico, 1993)². IAQOS è l'Intelligenza Artificiale di Quartiere *Open Source*, in grado di raccogliere Big Data, utilizzando l'arte e il design per trasformare i dati in relazioni empatiche con gli abitanti del quartiere a Roma nel contesto territoriale di Tor Pignattara, coinvolgendoli in un'azione partecipativa a servizio della rigenerazione urbana.

Nel 2020 a Palermo, sulla foce del fiume Oreto, negli spazi dell'Ecomuseo Mare Memoria Viva, Iaconesi e Persico insieme ai partecipanti del luogo creano uno spazio meditativo per ascoltare l'acqua di Palermo. Gli artisti realizzano una piattaforma di espressione e attivazione per gli abitanti e le comunità della città, per godere della bellezza dell'arte e del paesaggio e soprattutto interrogarsi sul futuro del Fiume Oreto e indagare il rapporto con l'ambiente sperimentando nuovi modi di connetterci con esso attraverso i dati. *U-DATInos* (udatinos.eu) è un'azione artistica partecipativa in cui i dati si incarnano nello spazio pubblico per farsi esperienza condivisa e accessibile, cultura diffusa e conoscenza agibile dai cittadini, non solo dagli esperti.

Nel tentativo di proporre un Nuovo Abitare, Iaconesi e Persico ci propongono una meditazione su quanto sta accadendo e come i dati, i nostri corpi possano attivare nuovi processi di rigenerazione, urbana, rurale e di pensiero "ecologico" rivolto verso un modo diverso di vivere gli spazi e i territori e il cambiamento climatico. Proprio in occasione 2021 il museo MAXXI (Museo nazionale delle arti del XXI secolo) ha promosso il progetto #All4Climate-Italy *DataMeditation. Una meditazione per l'Ambiente*³.

DataMeditation di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico nasce sotto pandemia (Covid19) per la prima volta ad Amsterdam durante un workshop online (20-25 luglio, 2020). Questo "rituale" fatto con i dati consiste in una meditazione quotidiana attraverso i dati generando relazioni significative e ripensando propri i dati in maniera non più estrattiva, bensì esistenziale. Recuperando questo progetto, i fondatori di AOS (*Art is Open Source*), la coppia Iaconesi e Persico dentro ad un nuovo contesto e in processo di pensiero critico per un "Nuovo Abitare" propongono un diverso modo di relazionarsi con gli ambienti "sensibili" (*sense-ability*) che ci circondano, generando così alleanze fra gli attori umani e non umani (IA, organizzazioni, piante, oceani ...) che trovano nei dati il filo rosso su cui cucire la trama complessa ed intima delle relazioni e l'espressione di una immaginazione sociale.

Essere dentro o fuori la zona-confort, stare dentro e con l'interfaccia genera relazioni, interagisce, produce, l'altro, dentro e fuori di noi. L'interfaccia stessa è un ambiente che richiede cura, attesa, contravvenendo al fatto tecnico e alla logica tecnologica. Il processo del *debugging* (fondamentale nella fase di post-meditazione) si risolvono nell'errore stesso. Un errore da cui nasce un processo di genera-

² Cfr. https://en.wikipedia.org/wiki/Angel_F; <http://www.angel-f.it/angel.html>

³ <https://www.maxxi.art/en/events/opencall-datameditation-una-meditazione-per-lambiente/>

zione e di operAzione. Sta proprio nell'atto di donare, di decidere di partecipare ad un atto corale che richiede attese (pre-tese) disattese e distese di emozioni qualificando un esistere non-umano, ma "transpecifico" con gli elementi dell'ambiente. Un "Nuovo Abitare" richiede un nuovo abito, e l'abito rivendica relazioni, affinché esse possano tramutarsi in azioni che a loro volta generano dati, i quali non misurano, ma s-misurano (Cipolletta, 2021). *DataMeditation* è infoestetica generativa (una Torah analogico-digitale) dove si srotolano dati, storie, biografie, narrazioni polifoniche, collettive e connettive, dove l'io si fa 'noi'. Il "Nuovo Abitare" raccoglie nella sua cosmologia (cosmogonica) le periferie emozionali, le centra e decentra in un rituale che esprime, emoziona, dona e cura nell'incredibile intreccio dell'Altro, nell'Oltre fino alla fine. Salvatore e Oriana con tutta l'equipe indisciplinata del Nuovo Abitare sono l'espressione autentica di un processo complesso che genera poesia, performa, connette e stupisce. *Datameditation* è spazio per abitare, ospitare, un territorio di insieme, dove la somma è più delle parti, per poi costruire un Archivio (dei rituali), grafie della conoscenza su cui si tracciano "eXistenze (Cipolletta, 2021).

Iaconesi-Persico ci conducono verso una "dimensione datapo(i)etica" e del "Nuovo Abitare". I dati digitali innescano un processo creativo, meditativo, autobiografico e di condivisione. Il concetto di *datapoiesis* si trasforma in un laboratorio "sensibile" sulla "corporeità" dei dati. In queste creazioni poietiche (nonché poetiche) sono proprio i dati ad essere sperimentati in un diverso modo per essere utilizzati, vissuti, ma soprattutto condivisi, aprendo relazioni, nonché meditazioni. Nel "Nuovo Abitare" di Iaconesi-Persico non sono più gli esseri umani al centro, ma fanno parte di una rete dinamica "sensatile" di attori e agenti differenti: umani, non umani, computazionali, con personalità giuridica, piante, animali, attori complessi come boschi, foreste, mari. Il progetto del "Nuovo Abitare" è una sorta di preghiera, di manifesto di intenti e di testamento al futuro. Perché una fine, se deve esserlo, è solo un nuovo inizio, l'inizio di qualcosa di partecipato che non disperde tutto ciò che è stato fatto, ma lo reimpiega e lo trasforma in vista della prossima evoluzione, del prossimo cambiamento.

Il "Nuovo Abitare" parla della nostra condizione contemporanea, racconta di nuove alleanze e nuove ritualità, rese possibili dai dati e dalla computazione, e dalla fine della centralità dell'essere umano, di un *Design* che diventa Ecosistemico, che si prende cura dell'intera rete di interconnessione tra essere umani, animali, piante, virus, ambiente, organizzazioni, agenti computazionali e chissà cosa saremo in grado di inventarci, se saremo fortunati e desiderosi di percorrere queste evoluzioni. L'Arte sarà ciò attorno a cui danzeremo, perché per rendere possibile il Nuovo Abitare sarà necessario pensare e sentire in maniera differente le nostre mutate cosmologie di riferimento. Un cambiamento radicale della sceneggiatura con cui interpretiamo e negoziamo il reale (Iaconesi, Persico, 2022).

Seguendo il Nuovo Abitare di Iaconesi, la geometria degli spazi, abitati e abita-

bili, ci permette di generare forme e trasformazioni dinamiche reinventando continuamente il luogo, la città, l'abitazione, la vita, le relazioni singolari e universali. L'arte e l'architettura possono incontrarsi per riscoprire dimensioni plurali tra reale e irreale per poi dischiudere nuovi spazi di creatività, di libertà e di gioco. Da questo cambiamento paradigmatico può nascere un nuovo sguardo sul mondo, una profonda trasformazione nel modo di concepire le relazioni con la natura, i luoghi e gli esseri viventi (e non).

Lo sguardo di Iaconesi e Persico si posiziona tra spazi dove i loro agire sul territorio ci ha permesso di mappare snodi geografici sovrapposti del tessuto urbano costruendo metodologie di osservazione delle trasformazioni tecno-ambientali del territorio (Rossi, 2020). Il "Nuovo Abitare" proposto da Iaconesi ci permette di ripensare le mappe, le architetture, i satelliti, i corpi, le coordinate tra spazi pubblici digitali che fisici. Alla dimensione di agnizione (riconoscimento) si apre lo spazio del "Nuovo Abitare", ne va della nostra "sopra(v)-vivenza". Se la pandemia ha acceso il "campanello di allarme" seguito da dibattiti infiniti sulla gestione dell'emergenza, tuttora non abbiamo imparato a comprendere i cambiamenti climatici, le migrazioni, l'energia. Tutte queste cose, se ci pensiamo bene, producono una grande quantità di dati e possiamo trarne linfa vitale, rendendoli sensibili (sensatili per Iaconesi). Occorre quindi creare "energie rinnovabili di pensiero" che possano aderire a legami profondi tra oggetti intelligenti, agenti computazionali, esperienze estetiche, piante, rifiuti, scuola, azienda, ospedali, spazi pubblici e privati, mari, montagne, affinché i dati siano trattati (con cura) e in modalità generativa. Ecco che il "Nuovo Abitare" con i suoi undici principi (Iaconesi, 2021) si compone di "neo ritualità", dove sono i dati stessi ad essere esposti ai sensi ("sensatili"), i quali raccontano, generano biografie algoritmiche, producono oggetti poietici, costruiscono geografie "sensibili" all'interno di un'economia "esistenziale" e circolare. Con il termine "datapoiesi" coniato da Iaconesi e Persico (2020) si indica quel processo che usa dati e intelligenza artificiale per creare oggetti ed esperienze che aiutano gli esseri umani a percepire e comprendere i fenomeni complessi del nostro mondo globalizzato.

Per Iaconesi-Persico si tratta di generare pratiche esperienziali "sensibili" per misurarsi con la dimensione irriducibile dell'esistenza umana, arricchendo un ecosistema dinamico e relazionale. Il *terzo infoscape* (Iaconesi, 2015) rappresenta il "Terzo Paradiso"⁴ di Pistoletto (2003), come dimostra il suo simbolo, un segno infinito con un terzo anello: un Terzo Spazio (Soja, 1989). Lo spazio intermedio, interstiziale, secondo Pistoletto è il motore di questa mutazione tra natura e artificiale.

⁴ <http://terzoparadiso.org/what-is>

Una non-conclusione

Iaconesi ci invita ad avere cura dei dati nella versione di *slow-data* con la possibilità di tornare a “camminare” (una forma d’arte a pieno diritto) nella società iper-connessa deambulando come *digital walking artist* tra interstizi digitali e dati-corpi ascoltando (*walkabout*), esplorando e progettando architetture relazionali-emozionali per poter ripensare la Terra, e che essa sia lieve, per poter poi abbracciare il Mondo.

Se Iaconesi e Persico costruiscono uno sguardo ecosistemico della vita, Luigi Pagliarini, artista e neuropsicologo italiano ci offre invece una dimensione partecipativa (corale) ibrida di intelligenza biologica e meccanica (intelligenza polimorfica) collaborativa e/o competitiva per produrre ideazione e ispirazione al fine di contribuire alla ricchezza di idee collettive. Ciò che sembra mancare per Pagliarini è l’idea di *feedback* che l’intelligenza delle macchine impone all’intelligenza biologica, creando nuove forme di intelligenza collettive che definisce “Intelligenze polimorfe”. Questa forma di intelligenza potrebbe essere dominante e guidare sia il modo di pensare artificiale che quello biologico. Con il termine “mente molecolare” (Pianeta Mente), Pagliarini (2022) tenta di estendere universalmente (a livello planetario) tutte le connessioni naturali (il regno dei vegetali, degli animali, dei funghi, dei batteri, dei virus) compreso l’essere umano che non è altro che un tentacolo di questa grande connessione ecosistemica (Pagliarini, 2008) e il corpo un *terrarium* semovente (Pagliarini, 2020).

Marco Cadioli, artista italiano, con il suo nuovo progetto espositivo intitolato *Back to the Metaverse*⁵ (2022) presenta invece corpi digitali (avatar) attratti da una terra promessa, dove tutto è decentralizzato e finanziarizzato. Per Cadioli questa tecnologia diventa la possibilità di scappare dalla complessità, dal corpo fisico, con la promessa di un nuovo mondo, un nuovo corpo.

Daito Manabe, artista multimediale nipponico, sfrutta invece l’Intelligenza artificiale per le sue esibizioni musicali e nell’opera *Border* (2016), l’artista giapponese esplora i confini attraverso una danza aumentata evidenziando il rapporto uomo-macchina, mentre il pubblico vive l’esperienza della performance con dispositivi di AR (*Augmented Reality*).

In occasione dell’esposizione romana “Il video rende felici. Videoarte in Italia” a cura di Valentina Valentini, *Video Machine Mobile* (2022), Donato Piccolo presenta la sua videoscultura. *Video Machine Mobile* (2022) composta da uno schermo da uno schermo di circa 27 pollici sostenuto da zampette robotiche a loro volta alimentate da un software di intelligenza artificiale che permette così alla struttura di muoversi e monitorare gli spazi intorno. Attraverso dei sensori si creano interazioni con l’ambiente attivando una comunicazione rimediata e filtrata dove l’animato e l’inanimato si guardano a vicenda. Nella stessa occasione l’artista

⁵ <https://marcocadioli.com/back-to-the-metaverse/>.

italiano Quayola, con l'opera *Transient #E_001-04_4cb* (2020) crea un polittico di quattro schermi attraverso una performance visuale.

Tutti questi artisti rappresentano esempi differenti, ma ancora una volta è il corpo a ibridarsi nel territorio dei *mediascape*, ossia, nell'ambiente configurato dai dispositivi mediali che innervano lo spazio, inverando una mediazione situata in cui "lo spazio media e diventa medium" (Casetti, 2018).

Immaginiamo uno spazio in cui non esistono né pareti né soffitti né pavimenti, come una città in un regno in cui terra e acqua non hanno un confine netto. In questo spazio onirico sfocato, gli ideatori di *Plastique Fantastique* (PF⁶) con *Blurry Venice* (2019) creano uno spazio fluido dove ambiente e architettura si confondono e si ibridano. L'esperienza che si produce in questa determinata situazione "atmosferica" (Böhme, 2010; Griffero, 2010) viene percepita a livello patico, mobilitando tutto il corpo come medium di ogni risonanza.

Dentro questa immagine nebulosa, ma altrettanto suggestiva, si racchiude il tentativo di riflettere su come il corpo si trova continuamente immerso nell'esperienza "mediale-atmosferica". Questa condizione viene generata da qualsiasi superficie-schermo, interfaccia corporea attiva e la conseguente produzione di dati che costruisce a sua volta un immenso traffico di relazioni, di rapporti ibridati con le macchine, con agenti computazionali e con tutta l'intera natura, in modo da "sentire il mondo", cioè il nostro ambiente attraverso tutti gli altri ambienti co-partecipando ad una connessione universale ecosistemica.

Shusterman nel tentativo pratico di costruire una somaestetica recupera la posizione pragmatica del corpo, non solo vivente, senziente, intenzionale e attivo, ma anche come corpo patico (esperienza di sé), allo stesso tempo denuncia una fine dell'esperienza estetica (Shusterman, 1997). Iaconesi con il "Nuovo Abitare" propone invece un'esperienza ecosistemica, dove nuove alleanze generative tra viventi e ambienti mediali rappresentano la condizione dell'essere umano contemporaneo immerso nella continua mediazione dei dati e della computazione. L'arte come esperienza di Dewey, insieme di pratica e di poetica, contribuisce a mescolare un nuovo *habitat* dove l'individuo si forma e per-forma attraverso i corpi mediati dagli schermi tra ingrandimento e moltiplicazione, aprendo un diverso grado di esistenze e dimensioni fisiche e immaginarie. Lo schermo diventa la superficie di riconfigurazione e piano di connessione e mediazione tra forme d'arte (Bruno, 2016).

Posizione corporea e disposizione relazionale sono sempre più coinvolte per una conquista di maggiore respons-abilità e di collabor-azione: un'abilitazione a "meditare" e abitare i corpi nella loro molteplice complessità.

⁶ <https://plastique-fantastique.de/>

Bibliografia

- Agamben G., *Che cos è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.
- Bachelard J., *La poétique de l'espace*, Presses Universitaires de France, Paris, 1957, trad. it. *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari, 1975.
- Balázs B., *L'uomo visibile*, trad. it., Lindau, Torino, 2008.
- Balzola A., Rosa P., *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano 2011.
- Barilli R., *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano, 2005.
- Baumgarten A.G., *Lezioni di Estetica*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 1998.
- Burke E., *Inchiesta sul bello e il sublime*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 2019.
- Böhme J., *Atmosfere, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, trad. it., Marinotti, Milano 2010.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 1999.
- Brooks D., *The Philosophy of Data*, "The New York Times", 4 febbraio 2013: <https://nyti.ms/40cwMjH>.
- Bruno G., *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Monza, 2016.
- Bruno G., *Atlante delle emozioni*, Bruno Mondadori, Milano 2006.
- Capucci P.L., *La doppia articolazione del vivente*, in *Dalla Land Art alla Bio Arte. Atti del convegno internazionale di studi*, Mulatero I. (a cura di), hopefulmonster editore, Torino 2007.
- Canevacci M., *Una stupita fatticità. Feticismi visuali tra corpi e metropoli*, Costa&Nolan, Milano, 2007.
- Carbone M., *Sullo schermo dell'estetica. La pittura, il cinema e la filosofia del fare*, Mimesis, Milano 2008.
- Carbone M., *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano, 2016.
- Carbone M., *Lo schermo, la tela, la finestra (e altre superfici quadrangolari normalmente verticali)*, "Rivista di estetica", n. 55, 2014.
- Casetti F., *Mediascape: un decalogo*, in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 2018.
- Casetti F., *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005.
- Cipolletta G., *Passages metrocorporei. Per un'estetica della transizione*, eum, Macerata, 2014.
- Cipolletta G., *Intervista a Luigi Pagliarini. Per un corpo Terrarium*, "Arshake", 31 marzo 2020: <https://bit.ly/3oe0bMS>.
- Cipolletta G., *Una DataMeditation per un Nuovo Abitare. Una meditazione attraverso i dati*, "Arshake", 16 novembre 2021: <https://bit.ly/3mIyag5>.
- Cunningham C.A., *Book Review: Richard Shusterman, Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, "Education and Culture" vol. 24, n. 2, 2008.
- Curtis C. *Review of Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, "Journal of Aesthetics and Art Criticism", 2008.

- Deleuze G., *Che cos'è un dispositivo*, Cronopio, Napoli, 2007.
- Dewey J., *Art as experience*, Allen & Unwin, London 1934; trad. it. *Arte come esperienza*, Mattucci G. (a cura di), Aesthetica edizioni, Palermo 2007.
- Di Stefano E., *Iperestetica. Arte, natura, vita quotidiana e nuove tecnologie*. "Aesthetica", vol. 95, 2012.
- Diodato R., Somaini A. (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2011.
- Foucault M., *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Einaudi, Torino, 1976.
- Foucault M., *Il corpo, luogo di utopia*, Nottetempo, Roma, 2008.
- Floridi L., *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina, Milano, 2017.
- Gadamer H.G., *Wahrheit und Methode. Grundzüge der philosophischen Hermeneutik*, Mohr, Tübingen 1960; trad. it. *Verità e metodo. Lineamenti di un'ermeneutica filosofica*, Bompiani, Milano, 2000.
- Griffero T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari, 2010.
- Guerra G., *Practicing Pragmatism: Richard Shusterman's Unbound Philosophy*, "Journal of Aesthetic Education", vol. 36, n. 4, 2002.
- Harari Y.N., *Homo Deus. Breve storia sul futuro*, trad. it., Bompiani, Milano, 2017.
- Han B.-C., *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, Nottetempo, Milano, 2016.
- Heidegger M., *Die Frage nach der Technik*, in *Vorträge und Aufsätze*, Klostermann, Frankfurt am Main 1954; trad. it. *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*, Mursia Editore, Milano, 1976.
- Huhtamo E., *Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen*, "ICONICS: International Studies of Modern Image", The Japan Society of Image Arts and Sciences, Tokyo, vol. VII, 2004.
- Kobert E., *La sesta estinzione. Una storia innaturale*, Neri Pozza, Venezia, 2014.
- Jauss H.R., *Breve apologia dell'esperienza estetica*, Mimesis, Sesto San Giovanni (MI), 2011.
- Johnston J.S., *Reflections on Richard Shusterman's Dewey*, "Journal of Aesthetic Education", vol. 38, n. 4, inverno 2004.
- Iaconesi, *Data is an Opinion la spettacolarizzazione dell'informazione*, "Proceedings of the Conference Infografica e Infoestetica", 2017.
- Iaconesi S., *I Dati sono lavoro? Anche no. I dati sono esistenza*, "Medium", 31 luglio 2018: <https://bit.ly/40qaUI2>.
- Iaconesi S., Persico O., *La cura*, Codice, Torino, 2016.
- Iaconesi S., Persico O., *Angel F. Diario di una intelligenza artificiale*, Castelvecchi, Roma, 1993.
- Iaconesi S., Persico O., *Incuria. Una lettera d'amore per Roma*, Luca Sossella editore, Roma, 2021.
- Iaconesi S., *Il terzo infoscape*, in Arcagni S. (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma, 2015.
- Iaconesi S., *I principi del Nuovo abitare*, "Medium", 5 giugno 2021: <https://bit.ly/3A4061b>.

- McLuhnan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, The New American Library, New York, 1964.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002.
- Manovich L., *Software Takes Command*, Bloomsbury, Londra, 2013.
- Mazali T., *Ex-peau-sition. Il corpo ri-scritto nelle performance tecno corporee*, Guerini, Milano 2007.
- Montani P., *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo*, Laterza, Roma-Bari, 2010.
- Montani P, Cecchi D., Feyles M., *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 2018.
- Mullis, E.C., *Book Review: Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness*, "Journal of Aesthetic Education", vol. 45, n. 1, 2011.
- Mumford L., *Tecnica e cultura*, Il Saggiatore, Milano, 2005.
- Ortoleva P., *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano, 2009.
- Pagliarini L., *Il pianeta mente*, Edizioni Planet Mind, Roma, 2022.
- Pagliarini L., *Polymorphic intelligence*, "Artificial Life and Robotics", vol. 12, n. 1, 2008.
- Pariser, *Il filtro*, Il Saggiatore editore, Milano 20122019.
- Parisi F., *La tecnologia che siamo*, Codice, Torino, 2022.
- Perniola M., *L'estetica contemporanea*, Il Mulino, Bologna, 2011.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositive*, Einaudi, Torino, 2016.
- Postman N., *Ecologia dei media. L'insegnamento come attività conservatrice*, trad. it., Armando, Roma 1983.
- Rossi E.G., *Mind the gap. La vita tra bioarte, arte ecologica e post internet*, postmedia books, Milano, 2020.
- Shusterman R., *Estetica pragmatista*, Aesthetica, Palermo, 2010.
- Shusterman R., *Somaesthetics and the Ends of Art*, in Seel G. (ed.), *End of Art. Endings in Art.*, Schwabe, Basilea, 2006.
- Shusterman R., *Ethics, Aesthetics, and the Art of Living: Pragmatism and Somaesthetics*, "Journal of Learning and Curriculum Development", vol. 2, 2003.
- Shusterman R., *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*, "Journal of Aesthetics and Art", vol. 57, 1999.
- Shusterman R., *The End of Aesthetic Experience*, "Journal of Aesthetics and Art Criticism", vol. 55, n. 1, inverno 1997.
- Soja E., *Postmodern Geographies*, Verso, Londra-New York, 1989.
- Spinoza B., *Opere*, a cura di F. Mignini, O. Proietti, Mondadori, Milano 2007.
- Valery P., *De la musique avant toute chose*, Éditions du Tambourinaire, Parigi, 1928.
- Toffler A., *La Terza Ondata*, Sperling & Kupfer, Milano, 1989.
- Tolve A., *Ubiquità. Arte e critica d'arte nell'epoca del policentrismo planetario*, Quodlibet, Macerata, 2013.
- Tuan Y.-F., *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes and Values*, Prentice-Hall, New York, 1974.