

## **My Second Baby**

### ***posfazione dialogica con Derrick de Kerckhove***

**Da reale e diretto protagonista delle vicende di questo libro, cosa ha spinto un professore di fama internazionale come Derrick de Kerckhove a diventare l'amante prediletto della Biodoll, eroina virtuale, disinibita e trasgressiva e, successivamente, ad assumersi la paternità del piccolo Angel\_F.**

Cosa mi ha spinto? Le ipotesi sono almeno tre. La Biodoll, che si propone con una determinazione tale da non lasciarmi scelta: d'altronde cosa potevo fare, quando Franca si mette una cosa in testa è davvero impossibile fermarla! Derrick de Kerckhove che, come il vecchio Faust, esce dalla luce virtuale e, trovando questa bellissima donna, rimane abbagliato. I due fanno subito l'amore e dopo un po' succede: lei resta incinta. E infine la relazione erotica di questo professore con la tecnologia era talmente evidente, che prima o poi doveva trovare un modo di esprimersi.

**Derrick de Kerckhove padre e professore di una giovane IA: come hai vissuto la tua paternità e cosa ti ha ispirato questa esperienza?**

Il piccolo Angel\_F è stato un «incidente di percorso». All'inizio non immaginavo certo di avere un figlio dalla Biodoll: ad essere sincero, i patti fra noi erano... diversi. [Il professore ride di gusto, Ndl] Ma quando sono stato informato della situazione, cosa avrei dovuto proporre? Un aborto virtuale? Ma no, sarebbe stato grottesco. A quel punto, l'unica scelta possibile era lasciarlo vivere ed assumersene la responsabilità. E qui entra direttamente in gioco il mio ruolo di padre-professore. La mia «paternità», oltre a essere chiaramente simbolica, è stata anche un po' disattenta: come modello di padre forse non sono stato esemplare – poco presente e poco partecipe alle fasi di sviluppo del mio bambino – ma devo dire che ne sono orgoglioso. Angel\_F mi dà la possibilità di continuare un'esperienza artistica importante, ma anche umana, professionale e di ricerca.

Pensate al videogioco «Creatures» o al programma «Les deuxieme monde» [«Creatures» era un programma per Windows, creato nella metà degli anni Novanta in Inghilterra che segnò un passo avanti nella ricerca sulla vita artificiale. In «Creatures» su un mondo chiamato Albia, nascono da alcune piccole uova gli Norns, creature tenere e pelose che il giocatore dovrà accudire insegnandogli a parlare, a trovare il cibo, a proteggersi dai nemici esterni. «Les deuxieme monde» era anch'esso un mondo virtuale, ma popolato dagli umani. Ideato nel 1997 in Francia, riproduceva la città di Parigi a 3D: all'interno di questa città virtuale ogni utente-cittadino poteva vivere, fare acquisti, spostarsi, attraverso un avatar. Si trattava, in sostanza, di una forma embrionale dell'attuale «Second Life». Ndl].

Da allora (sono passati più di dieci anni), la programmazione si è evoluta al punto tale da poter creare oggi forme di Intelligenze Artificiali estremamente raffinate, e modelli educativi ed evolutivi assai complessi. Tutto questo permetterebbe (o permetterà) alla gente (e in particolare a quelle coppie che non vogliono o non possono avere figli) di avere un bambino virtuale da crescere ed educare. Un bambino che subirà le conseguenze delle diverse scelte educative dei genitori, evolvendosi di conseguenza. Angel\_F, come la Biodoll, si arricchisce della complessità dei rapporti che intrattiene con gli utenti. Questo modello potrebbe essere descritto come una sorta di Tamagochi a due. O meglio, come in un videogioco con molti livelli di complessità o in un «Second Life», potrebbe essere possibile avere un Second Baby, un piccolo Angel\_F

«vero» da educare, mandare in una buona scuola e così via. Sono certo che ci sarebbero molte persone interessate a simulare questa esperienza. Naturalmente in modo ludico, con un'apertura mentale tale da affrontare allegramente le battute di amici e parenti, ma si tratta comunque di una sperimentazione molto seria.

A livello di immaginario, mi è capitato spesso di associare Angel\_F a un Pinocchio contemporaneo Pinocchio è il burattino che desidera diventare organico, dal legno passare alla carne e trasformarsi un bambino vero: questo è il suo problema centrale. Lo stesso è per la tecnologia e la meccanica che desiderano diventare umane: recuperare l'umanità oltre le invasioni industriali è un nodo fondamentale del contemporaneo, un bisogno chiarissimo. Angel\_F è la bambola che ci fa percepire il bisogno di tonare umani oltre la nostra virtualizzazione, sebbene questo processo non sia ancora completo.

Infine lo associo anche ad inquietudini e preoccupazioni del tutto personali. Angel\_F ha un passato e un indole da spyware. È vero che da quando è cresciuto ha smesso di spiare i comportamenti degli umani e che non ruba i dati di nessuno, ma da un giorno all'altro mi aspetto che arrivi la polizia dicendo «Attenzione, questa peste artificiale ha rubato un certo dossier con informazioni riservate, ne sa qualcosa?»... e quando mi ricordo che sono io il padre mi prende un colpo! Per fortuna ci sono altri quattro papà virtuali [i professori di Talker\_Mind. Ndl] e insieme potremmo creare un bel gruppo di sostegno per la sua liberazione. Naturalmente sono ironico, ma fra madre e figlio non si sa mai.

**Nella performance Angel\_F è una metafora di diversi processi che accadono in rete. Ad esempio di come si possa creare conoscenza (e quindi valore) grazie alla condivisione globale di contenuti e alla possibilità di inventare nuove forme di interazione tra persone e sistemi. Quali sono ad oggi le frontiere e le possibilità più avanzate create dalle pratiche di sharing e quali i limiti che impediscono di arrivare alla loro completa eseguibilità?**

La frontiera delle possibilità è sempre frenata dalla velocità dell'immaginario. Detto ciò, mi viene in mente come esempio quello offerto dalla pre-gestualità. Ho riflettuto a lungo su questa problematica, quasi con un senso di stupore. La pre-gestualità fa parte del nostro funzionamento biologico: tutto quello che decido di fare, come spostare una tazza, è possibile perché il mio sistema nervoso e cognitivo prepara il primo gesto ed è in grado di ordinare la sequenza degli altri gesti necessari. Questo sistema di sequenze, che è un sistema di simulazione, è prodotto fuori dal nostro sistema nervoso.

Perché non immaginare allora Internet nel suo insieme, con tutti i suoi problemi, con la privacy, la criminalità e tutte le sue possibilità, come un sistema di pre-gestualità dell'Umanità? È forse in quest'ottica che si trova la risposta...

Patty Maes, moglie del magnifico artista Karl Sims e docente al MIT, con un suo studente indiano ha creato «6th Sense» ["6th Sense", un progetto in cui un insieme di programmi e di dispositivi hardware progettati per essere indossati consentono di interagire col mondo circostante secondo i canoni di quella che viene chiamata "Realtà Aumentata" (AR, come in Augmented Reality). L'AR permette di sovrapporre agli oggetti presenti nel mondo fisico informazioni, dati, e possibilità di informazione, fruiti attraverso l'ausilio di appositi dispositivi. In questo modo informazioni riguardo alle persone che incontriamo, ai prodotti che maneggiamo, ai luoghi che attraversiamo diventano accessibili direttamente dall'ambiente che ci circonda. "6th Sense" implementa diverse funzionalità in questo senso, come la possibilità di collegare gli oggetti o le persone ai dati che li riguardano. Il nome del progetto deriva dal particolare intendimento con cui queste

funzioni vengono studiate: la possibilità di avere accesso a spazi informativi digitali direttamente dal mondo fisico "ordinario" coincide cognitivamente con la disponibilità di nuovi sensi e sensibilità, che non hanno origine biologica, ma digitale. Se i nostri occhi e le nostre orecchie ci consentono di vedere e sentire il mondo ordinario, oggetti come i dispositivi di "6th Sense" ci permettono di avere una analoga esperienza con i contenuti digitali.] Quest'opera realizza una connessione diretta fra l'analogico e il virtuale, fornisce un'estensione diretta del corpo e della persona individuale e letteralmente ti dà accesso a una memoria universale: stabilisce dei collegamenti tra le cose che ci circondano ed internet, fornendo posizione, informazioni complete, relazioni e persino il nome delle persone che ti passano accanto se queste, per esempio, hanno un profilo su Flickr.

Il sesto senso è il *sensus communis* del pensiero di Tommaso D'Aquino: attraverso l'alfabeto si astrae il logos, la parola, dal *sensus communis* portandolo fuori. «6th Sense» è l'esternalizzazione completa del *sensus communis* di Tommaso D'Aquino, però tecnicamente creato fuori dal corpo: un aspetto che dobbiamo imparare ad accettare sempre di più. Questa esternalizzazione, già prevista da McLuhan, sta accadendo. Le frontiere di questo processo sono: la rapidità di reazione e risposta dei sistemi, l'iper-pertinenza, l'iper-precisione e l'iper-corrispondenza fra domanda e risposta. Nel nostro cervello c'è sempre un'iper-pertinenza fra la domanda e la risposta, a meno che non sussistano delle disfunzioni: c'è una tale unità per cui tutto quello che succede in una parte del corpo ha effetti diretti e immediati in altre parti. La creazione di spazi di informazione al di fuori del corpo corrisponde ad un allargamento dell'aura dell'essere umano grazie alla comunicazione, che quindi non ha comportamenti correlati solo allo spazio (comunicazione-spazio), ma ha effetti immediati sulla costruzione e l'interpretazione del mondo (comunicazione-mondo). Questa espansione porta attualmente a raggiungere alcune frontiere. Innanzitutto da un punto di vista psicologico e sociale: alcuni studi sostengono che nei social network il numero medio di persone con cui un individuo può intrattenere relazioni «alimentate» e «mutualmente nutrienti» è circa di 150.

Per quanto riguarda le frontiere tecniche – delle forme di interazione e delle interfacce – stiamo assistendo a un passaggio fondamentale, dalla modalità «Twitter» alla modalità «Loopt». Tutti e due sono social network che consentono di pubblicare in tempo reale il proprio "stato" [quello che si sta facendo, pensando...], ma la differenza sostanziale è che Loopt consente la localizzazione degli utenti. Questo cambia tutto. Perché io sono tranquillamente disposto a dire cosa sto mangiando in questo momento come faccio con Twitter, ma Loopt mi chiede se sono disposto a «farmi seguire». Io non lo sono affatto, perché quello è il mio percorso, il mio spazio personale e privato e resta mio. Chi frequenta Loopt ha una sensibilità completamente opposta e radicalmente diversa dalla mia. Questi soggetti, ad esempio, sono già predisposti ad avere un Tamagochi a due o un Angel\_F da educare. E sono talmente connessi che c'è in loro una differenza morale: essere totalmente aperti e visibili a tutti gli altri (ossia: non ho niente da nascondere) e predisposti ad essere seguiti, fino ad arrivare a una trasparenza assoluta.

Questo passaggio morale mi ricorda due film. Il primo è *Planets of The Apes 2*. Ricordate quando i due attori sono davanti alla bomba atomica e si tirano la pelle confessando le propria nudità all'essere supremo? Questa è la tendenza verso la trasparenza. Il secondo è *Sex, Lies and Videotapes*, dove il protagonista parla della sua vita sessuale senza il più piccolo pudore, ma anche senza imbarazzo o falsa vergogna: è come se dicesse «sono io e sono così, mi accetti o non mi accetti?». Immagino che ci sarà un momento in cui la gente avrà bisogno di una limpidezza totale per sentirsi bene. Come si sentiva bene chi andava a confessione nel mondo cattolico. Si tratta una possibilità sull'etica del «non nascondo niente» che

potrebbe senz'altro verificarsi: per me sarà la prossima tappa della nostra evoluzione e in questo mi faccio profeta. MacLuhan diceva sempre «Per essere un buon profeta, mai farsi profeta di qualcosa che non è già successo». E questo è già successo!

**Scoperte scientifiche come quelle dei Neuronmi Specchio del prof. Rizzolatti iniziano a far intravedere con una certa precisione le modalità con cui impariamo, e con cui ci relazioniamo con il resto delle persone. Sembrano modalità fortemente connesse con il «sistema essere umano», ma al contempo sono anche lo spunto da cui partono numerose ricerche in campo di robotica, di intelligenza artificiale e di sistemi digitali in grado di apprendere. Una intelligenza artificiale «deve» essere qualcosa di simile ad una intelligenza umana? O questa domanda non ha senso? Quale è una buona definizione di intelligenza artificiale, se esiste?**

I neuroni specchio mi interessano molto: sono il passaggio obbligato di uno studio psicotecnologico sulla problematica dei media. io stesso sento il bisogno di approfondire il rapporto tra i neuroni specchio e la televisione, il virtuale, il teatro, la radio (perché anche sul livello sonoro esiste una tendenza a imitare). Infatti come noi non possiamo fare un gesto senza pregestualità, così non possiamo capire un gesto senza post-gestualità. Questa è la cosa vera. In questo tempo di riflessione avviene chiaramente qualcosa che somiglia ai neuroni specchio. In questo senso potremmo arrivare a ipotizzare che il virtuale è una proiezione esterna, una industrializzazione, dei neuroni specchio. Per capire questo meccanismo, dobbiamo simularlo «all'interno». Pensate all'esperienza della lettura o dello stare al telefono. La lettura mi costringe a simulare «all'interno» le cose che leggo, sia che si tratti di un romanzo, sia che si tratti di un manuale di istruzioni. Il fatto che quando sono al telefono ho bisogno di simulare dei gesti anche se non c'è nessuno a vedermi, significa che il mio corpo ha bisogno di simulare anche il contenuto delle mie parole. È un'osservazione fenomenologica. L'esternalizzazione del contenuto è la nuova storia del linguaggio e del suo incontro con la tecnologia. Abbiamo già esportato questi meccanismi su schermo attraverso l'immaginario oggettivo, come lo chiamo io: Second Life ne è l'esempio più diffuso.

Ma veniamo alla definizione di intelligenza artificiale. È una stupidaggine. Primo. Non ha senso. Secondo. Mi spiego meglio. Il punto è che una IA diventa interessante solo nel momento in cui è un'interfaccia fra la gente, non un centro localizzato di intelligenza o una sorta di isolated thinking machine. Una IA è un sistema di relazione e il vero inizio dell'intelligenza artificiale sono i social network. Abbiamo assistito a diversi momenti di maturazione della rete: se i blog hanno praticamente smesso di evolversi, mentre Google e i Search Engine (che hanno rappresentato un grande momento di maturazione della rete) tendono a stabilizzarsi, piattaforme come «Twitter» e «Loopt» sono ancora giovanissime e manifestano un tensione attiva per la quale mi sento di dire che ancora non abbiamo visto la fine del web 2.0...

- Il web 2.0 è un esperimento riuscitissimo su come mettere «a sistema» un'attitudine positiva e innovativa, attuandola nella ricerca del Business. I nuovi modelli emergenti dei social networks e della produzione p2p o della «coda lunga» somigliano a dei modelli culturali piuttosto che a dei modelli di business. Il «prossimo web» sarà un web con un'economia completamente differente? Il Web 2.0 ha o non ha la «data di scadenza»? O magari è già scaduto?

Ricordate il film Thelma e Louise? C'è quella scena in cui Susan Sarandon al telefono con il detective

risponde «Non sono nel bel mezzo del nulla. Ma posso vederlo da qua» [“I'm not in the middle of nowhere, but I can see it from here”]. Siamo più o meno nella stessa situazione.

Siamo sempre più immersi in un sistema di comunicazione e non di produzione. È un dato su cui c'è molto da riflettere.

Sicuramente la lunga coda continuerà ad allungarsi sempre di più: i gruppi di interesse saranno sempre più piccoli e definiti, la consegna (il “delivery”) dei contenuti sarà iper-pertinente e iperveloce, le modalità di pagamento sempre più fluide, e si creeranno nuove forme di equilibrio economico e finanziario.

Penso che la crisi, se veramente esiste una crisi, non sarà rappresentata di un “Nuovo Gruppo Bancario” che a un certo punto licenzia in tronco tutti i suoi impiegati: mi sembra difficile (certo, c'è anche la mia collega Naomi Klein che descrive l'economia del disastro, ed è un'ipotesi da prendere in considerazione perchè funziona terribilmente...). In questo caso, come insegna la Rivoluzione Francese, arriverà un momento di saturazione, un punto in cui la gente dirà basta, e si metterà a cercare o a richiedere un sistema di equilibratura monetaria, finanziaria eccetera: in sintesi, la gente chiederà un sistema di giustizia. Qualcosa che funziona come una “città”. La città è un luogo dove è possibile passeggiare per le strade e sentirsi sicuro: questa “civiltà” va estesa al mondo e si farà, assolutamente. Una città «globale» non perché ci sono edifici costruiti in tutti i punti del globo, né perché ci sono computer e connessioni Internet ormai ovunque. È una città globale, invece, per la presenza di connessioni e relazioni di responsabilità fra tutti quei punti, quegli edifici, quei computer.

La storia della responsabilità è per me un aspetto centrale dell'essere umani. La responsabilità verso l'altro, verso la famiglia, il clan, la tribù: verso tutti questi «altri se stessi». E poi, dopo, la responsabilità verso se stessi.

Il «sé», l'identità, si costruisce attraverso l'ascolto, l'osservazione del mondo circostante, il confronto con gli altri e la relazione. La crescita interiore della nostra identità privata si evolve così necessariamente come una forma di responsabilità : verso se stessi, verso gli altri e verso l'ambiente.

Penso che ci arriveremo, e il cambiamento prenderà la forma di un cambio di attitudine, di atteggiamento, come è già successo per i grandi movimenti. Il rapporto fra noi e l'ambiente è la base di un nuovo senso di responsabilità: questo stato di costante interconnessione è evidente se guardiamo l'essere umano contemporaneo, connesso a luoghi e persone grazie a sensori, o grazie ai social networks come Twitter o Loopt. Questa interconnessione permette la propagazione in tempo reale degli atteggiamenti: si dice ad esempio che quando c'è un'attitudine positiva in un social network, questa cambia quella dei social network limitrofi. E' interessante.

**Social Networks. Esistono degli usi incredibilmente positivi che persone, gruppi e organizzazioni riescono a fare dei Social Networks. Ma queste utili piattaforme sono anche la sede di numerosi pericoli, come l'invasione della privacy, la censura, la banalizzazione delle differenze antropologiche e dei rapporti. Angel\_F interagisce costantemente con i Social Network, sia per acquisire i suoi contenuti (imbattendosi spesso nei vincoli posti da privacy e diritto d'autore), sia per interagire con gli esseri umani (che non sempre sono felici di interagire con «l'Altro», e che per questo lo mandano in «ban» [ da “to ban”, bandire: in questo contesto indica l'azione di vietare ad un utente sgradito di accedere nuovamente ad**

**un servizio internet ] da siti e comunità). I Social Network sono comunque un business strategico, centrato su due tra gli elementi più di valore nell'era contemporanea: la globalità e le relazioni. Come immagina Derrick de Kerckhove il "next step" dei social network?**

Mi auguro l'avvento di una dimensione più fisica, più tattile per superare la noia dell'immaterialità come passo futuro. Penso che la cultura si annoierà di essere solo immateriale. Perché quando si virtualizza tutto, la mancanza di una sostanza materiale si fa sempre più sentire. Nella comunicabilità del nostro essere, nonostante tutta la rete che possiamo tessere, nonostante i sensori che ti prendono e ti tracciano per intero creando un'estensione della tua presenza e un'ubiquità del tuo essere, non sentire la resistenza della materia potrebbe divenire un po' faticoso.

È il punto che presenta maggiori resistenze e incognite... Una prima sperimentazione potrebbe avviarsi attraverso dei telefonini tattili: pensate all'iPhone che si trasforma in un'ocarina – per inciso, una cosa assolutamente inutile, ma perfetta: la inserisco già nell'arte globale.

**L'arte crea interessanti sincretismi tra scienze ed espressioni creative, toccando anche politica, economia, biologia, ingegneria e praticamente tutto lo scibile umano. Riuscendo in alcuni casi a mostrare esempi notevoli di creatività che rappresentano alternative alle economie/culture/politiche di crisi in cui siamo immersi. Con Angel\_F, ad esempio, operiamo costantemente in questa direzione, sperimentando forme di comunicazione e modelli di business innovativi abilitati dalle pratiche dei nuovi media. Quali sono le modalità più interessanti in cui queste forme di sincretismo scientifico/artistico possono essere usate per creare opportunità? Il business può usare l'arte? E l'arte può usare il business?**

Chiaramente il business ha sempre tratto profitto dall'arte e inversamente l'arte ha sempre tratto beneficio dal business. Fra arte e business c'è una relazione così forte che può diventare sospettosa o sospettabile. Quando parlo del mio concetto di global art mi si risponde spesso che è un modo di vendere l'arte globalmente, che continua a supportare l'industria e ad essere l'incarnazione del potere, delle forze produttive e del controllo della gente al di fuori dei limiti territoriali nazionali: la multinazionale si serve dell'arte per vendersi e per imporre un sistema colonialista di valutazione. È una forma piuttosto occidentale, adesso ripresa dai cinesi e dai coreani chiaramente, di capire l'arte. E che io non condivido.

Il rapporto fra arte e scienza non è diretto. Può esserlo. Succede, come nel caso di Poincaré. Questo famoso matematico francese stava cercando la soluzione di una formula quando, mentre si allacciava le scarpe nuove, ha sentito la presa sul piede talmente forte, che improvvisamente è riuscito a trovarla. Questo significa che ha trovato la soluzione in una dimensione sensoriale. L'arte può fare questo e può anche predire delle cose. Ad esempio con un mio gruppo di lavoro abbiamo predetto circa 12 anni fa la tele-tattilità, che sta avendo solo adesso un seguito e dei primi sbocchi di mercato. L'arte precede sempre l'industria o lo sviluppo umano e questo è un dato di fatto. Pierre Lévi lo diceva molto bene definendo l'arte un tipo orientamento. L'arte - e specialmente l'arte delle tecnologie, della comunicazione e del virtuale - crea uno «state of mind», che influenza la scienza. Scienza come un filtro che intercetta questo pigmento artistico dentro una psicologia sociale-ambiente: lo Zeitgeist.

L'arte precede anche l'industria come proiezione delle cose immaginabili. Pensate a Snow Crash, il romanzo di Stephenson, che 10 anni prima della sua esistenza descriveva perfettamente Second Life.

**La possibilità di avere a disposizione viste globali sul pianeta, siano esse basate su immagini, dati o altri tipi di informazione e interazione, aprono scenari dell'emozione, dell'esperienza e della sensorialità totalmente innovativi. Questo aumento di possibilità corrisponde anche ad un aumento di complessità, che rende le "metafore del desktop" (ovvero le interfacce classiche) obsolete e frustranti. Servono nuove forme di interazione e di narrazione per affrontare la complessità. Angel\_F è una soluzione che proponiamo noi, mettendo la narrativa al servizio della creazione di cultura e della creazione di aree liberate per pratiche e contenuti. Quali saranno, secondo te, le forme di manipolazione delle informazioni che ci apriranno le porte di queste visioni globali, capaci di spaziare dall'infinitamente piccolo (come nel caso dell'Internet delle cose) fino all'incredibilmente grande (come nel caso dei satelliti, e delle dinamiche dei grandi sistemi)?**

Su questo punto ci sono diverse correnti di pensiero all'interno delle quali io gioco un ruolo deliberato. Sono per la global art. Lo sono sinceramente da lungo tempo. E lo testimoniano le tre opere a cui sto lavorando.

La prima è "Global Village Square", pensata per offrire alla gente la sensibilità della città estesa. Uno spazio pubblico virtuale, che connetta 20 città nel mondo in tempo reale consentendo alle persone di comunicare fra loro come vogliono: uno spazio pubblico globale. La seconda - un sub-progetto di Global Village Square - è "The European Place": luoghi selezionati delle città marcati con placche e bandiere della Comunità Europea e dotati di accesso completamente libero, a denotare la condizione di cittadino europeo. Si tratta di una forma di arte amministrativa, naturalmente. La terza "Voice Falls", un'opera pensata per il Canada, che si concentra sulla multietnicità del mosaico canadese e sul rapporto di fraternità e di collaborazione fra tutte le culture presenti in Ontario. Un grande video in loop delle cascate del Niagara e una registrazione in 3D di quel suono fenomenale, il tutto proiettato in uno spazio pubblico di 150-200 metri. A distanza si sente l'acqua, andando verso il centro dello spazio il rumore dell'acqua inizia a trasformarsi in parole umane, fin quando, arrivati di fronte allo schermo, da queste parole non si distinguono chiaramente tutte le lingue parlate in Ontario, come se uscissero dall'acqua.

Voice Falls è un'opera incentrata sulla relazionalità interpersonale e questo credo che faccia parte dell'orientamento di un'attitudine, di una mentalità, di una sensibilità che cresce. L'arte globale è l'ultimo sforzo nella stessa direzione. Il primo passo è riconoscere tutti gli artisti che ne fanno parte e dal momento che la sensibilità globale è indiscutibile, chiaramente presente nelle loro opere. Penso ad esempio a Ingo Günther che crea mondi usando le statistiche (lui parla letteralmente di "planet making") o Rafael Lozano-Hemmer con "Alzado Vectorial", una installazione interattiva attraverso cui realmente via web chiunque poteva realizzare un disegno di luce sulla piazza dello Zocalo di Città del Messico: c'è una quantità crescente di artisti che si possono inserire in una sensibilità di arte globale.

Perché succede questo? Non è una colonizzazione, non è una commercializzazione del progetto. È una sensibilizzazione della gente a questa dimensione globale che condividiamo tutti. Si tratta di una sfida artistica, etica, sociale, personale e politica e credo che sia la strada da seguire. È una delle possibilità più forti ed efficaci che abbiamo in un mondo che si confronta con pericoli gravissimi. A partire da quelli ecologici e ambientali. C'è la necessità di arrivare a far capire alla gente la responsabilità mutuale e reciproca che abbiamo gli uni verso gli altri.

Questo bisogno è nell'aria, palpabile, e io ci credo. È il tempo di maturare un po' anche a livello etico. Devo dire che fino a un certo punto sono stato con il pensiero di McLuhann: una persona etica è quella che dice "ferma il mondo, capo, a questo punto scendo dall'autobus". Aveva ragione a suo tempo, ma per come si sono evolute le cose e nella realtà in cui ci troviamo, c'è bisogno di una direzione. Che non è brutale o fascista né si abbandona a derive totalitarie o forme di decisionismo. Penso piuttosto a una strategia di "persuasione" come quella che ha portato alla drastica diminuzione del consumo di sigarette. Due o tre anni fa pensare che la gente smettesse di fumare era praticamente impensabile: non ci avrebbe creduto nessuno. Eppure si è fatto. Con una miscela di intervento statale (divieto di fumare in bar, ristoranti e locali pubblici), una separazione più accentuata fra l'interno e l'esterno (che in paesi come in Canada dove fa molto freddo funziona benissimo) e un certo atteggiamento sociale applicato agli spazi domestici. Un po' come sta facendo Nizza per scoraggiare l'uso delle automobili nel centro: l'amministrazione lo ha reso non difficile, ma folle...

Credo che ci arriveremo a questo cambiamento. Adesso ce la stiamo "prendendo comoda" forse, ma nel prossimo futuro il processo vedrà un'accelerazione consistente. D'altronde che il pianeta sia vicino al collasso è una percezione forte e globalmente diffusa...

## **Derrick de Kerckhove**

Teorico dell'intelligenza connettiva e delle psicoteologie, erede del patrimonio teorico di Marshall McLuhan e del lavoro di McLuhan stesso, Derrick De Kerckhove si occupa da molti anni delle interazioni neuro-culturali tra la tecnologia e il corpo, i media e la cultura, l'arte e la comunicazione. Direttore del McLuhan Program in Culture and Technology (Università di Toronto, CA), tiene conferenze e dibattiti in tutto il mondo insegna in diversi atenei fra cui recentemente in Italia presso la Federico II di Napoli. Promotore di un ambito sperimentale che unisce l'arte, l'ingegneria e le nuove tecnologie, tra i suoi progetti per il prossimo futuro la realizzazione della «Global Village Square», progetto architettonico, urbanistico e tecnologico: una «Piazza del Villaggio Globale» realizzata attraverso una interconnessione video-comunicativa permanente fra le piazze di alcune città nel mondo, tra cui Napoli, Milano, Siena, Parigi, Varsavia, San Paolo, Seul.

Fra i suoi scritti: *'Understanding 1984'*, *'McLuhan and the Metamorphosis of Man'*, *'The Alphabet and the Brain'* and *'Brainframes: Mind, Technology and Market'*