

PAOLO GRANATA

ARTE, ESTETICA E NUOVI MEDIA

“Sei lezioni” sul mondo digitale

leggerezza rapidità
 esattezza
visibilità molteplicità
 consistenza

logo **fausto
lupetti**
editore

Paolo Granata

Arte, estetica e nuovi media.
“Sei lezioni” sul mondo digitale

logo fausto
lupetti
editore

Paolo Granata
Arte, estetica e nuovi media. "Sei lezioni" sul mondo digitale

© 2009 Fausto Lupetti Editore
Via del Pratello, 31
40122 Bologna
www.faustolupettieditore.it

Distribuzione Messaggerie libri
ISBN 978-88-95962-39-9

un unico discorso; quasi un vaticinio di tutte le problematiche sollevate dal rapporto analogico/digitale che Calvino sembra voler evocare tramite il ricorso al genio rinascimentale. All'uomo contemporaneo, dunque, spetta di individuare, di volta in volta, i migliori strumenti linguistici ed espressivi, per tentare di afferrare la realtà attraversando quel «fragile ponte di fortuna» [p. 86] che lo separa dal mondo.

3.1 Tra analogico e digitale

La diade analogico/digitale ha costituito e costituisce tutt'ora una presenza fissa negli studi sui nuovi media e, più in generale, in tutta quella saggistica – scientifica e divulgativa – volta a comprendere le sfaccettature simboliche e strutturali dell'attuale orizzonte estetico, artistico e tecnologico; un orizzonte profilato e connotato dalla logica di rappresentazione digitale, in virtù della quale in questa sede si è ritenuto legittimo, con un po' di disinvoltura terminologica, definire lo spazio espressivo della cultura materiale del nostro tempo come un mondo digitale.

Il termine digitale, d'altronde, declinato sempre più spesso in forma sostantiva – il digitale –, è divenuto oramai un cliché o un *passé-partout* per ogni discorso inerente ai nuovi media. Si parla di *digital culture*, di arte digitale, di *digital divide*, di digitale terrestre, e via dicendo. D'altronde, non c'è testo edito a partire dagli anni Novanta, tra quelli annoverabili alla vasta branca dei *media studies*, che in qualche misura non affronti al suo interno – con toni più o meno enfatici – la contrapposizione, o più spesso l'*avvento*, il passaggio, il transito dall'analogico al digitale. Esempio eclatante di questa svolta, per molti considerata nei termini di una svolta a dir poco epocale, è Nicholas Negroponte, a cui è da riconoscere, lo si è già visto [*supra*, § 2.2], una spiccata e alquanto talentuosa verve comunicativa a riguardo. Il suo bestseller, *Essere digitali*, si può dire rappresenti l'acme dell'entusiasmo divulgativo attorno al digitale, un nuovo *Da-sein* contemporaneo; un'apologia del *bit* che a differenza dell'atomo – elemento simbolico del mondo analogico – «non ha colore, dimensioni o peso, e può viaggiare alla velocità della luce» [Negroponte 1995, p. 3].

Al di là delle accezioni metaforiche attribuibili ai termini fin qui evocati, è necessaria una prima precisazione non solo terminologica. Se c'è un elemento, infatti, ad essere realmente “leggero” nel mondo digitale, un elemento che è possibile porre come discriminante emblematica e inequivocabile dell'attuale orizzonte tecnologico, della cultura materiale del nostro tempo, un elemento davvero privo di dimensioni o peso, capace di viaggiare alla velocità della luce, ebbene, questo elemento è l'elettrone – a onor del vero, assieme al protone –, la reale forza propulsiva dell'età elettronica, secondo la celebre definizione di McLuhan. Come aveva peraltro intuito, già nel 1820, il filosofo e fisico francese André-Marie Ampère, l'elettrone costituisce un efficacissimo vettore capace di generare, muovere e trasportare non solo energia ma anche e soprattutto *informazione*. Il *bit*, pertanto, altro non è che un'unità di misura, e quindi di codifica, assunta per vettorializzare, gestire, trattare, processare l'informazione; altro non è che l'elemento emblematico di un codice, una convenzione, un sistema di codifica capace di sfruttare tutta la fluidità e la leggerezza dell'elettronica. Detto ciò, e solo ora, si può riconoscere alla logica binaria su cui si basa il sistema di rappresentazione numerico-digitale il merito di aver portato a compimento tale processo di *informatizzazione* dell'elettronica – ovvero lo sfruttamento di quest'ultima per processare informazione –, che si articola ed evolve oggi nell'insieme delle tecnologie nominalmente definite digitali. A tale proposito non va tuttavia dimenticato che i primi esperimenti per il calcolo numerico automatizzato condotti dai matematici europei del XIX secolo e basati su procedimenti di tipo prettamente meccanico – primo fra tutti l'*Analytical Engine* di Charles Babbage – in realtà condividevano basi logiche del tutto simili a quelle che un secolo più tardi avrebbero costituito i presupposti per la moderna scienza informatica. È grazie all'elettronica, alla sua leggerezza, fluidità, rapidità, che il sistema di codifica numerico-binaria ha potuto raggiungere le migliori vette performative, con tutte le risultanze da queste scaturite in termini di possibilità nel trattamento dell'informazione. In questo senso l'informatica – conviene ricordare che letteralmente il termine, di origine francese, deriva dalla fusione tra *information* e *automatique* –, e il sistema digitale come suo codice pertinente, rappresenta oggi l'appendice più avanzata – ma pur sempre un'appendice – delle possibilità offerte dalla tecnologia di specie elettronica,

o *elettromorfa*. Per tale ragione, in riferimento ai dispositivi digitali, si dovrebbe parlare di tecnologie post-elettroniche, in quanto sembra si dovrà attendere ancora un po' prima che una nuova specie di tecnologia per il trattamento dell'informazione, quella a base completamente organico-biologica, o *biomorfa*, si sostituisca o sia capace di integrare sensibilmente la tecnologia a base elettronica.

Premesso ciò, risulta evidente che un'analisi del rapporto analogico/digitale non può limitarsi a considerarne le sole caratteristiche di tipo tecnologico-materiale, per quanto sia evidente che la natura stessa di molti concetti legati ai nuovi media risulta essere influenzata dalle applicazioni tecnologiche a cui questi sono connessi. Né, dunque, può risolversi nella logica di una cesura antitetica – analogico *vs* digitale –, né in quella sequenziale o lineare del *da-a* – dall'analogico al digitale –, piuttosto va considerato alla luce delle implicazioni semantiche che scaturiscono nella logica del *tra*. Si tratta, infatti, di vagliare le connessioni relazionali che sussistono *tra* l'analogico e il digitale; al di là di ogni facile riduzionismo o semplificazione, accreditarle come due forme espressive del sentire contemporaneo o, come ha recentemente suggerito Claudio Marra, come «due modi di intendere il rapporto con la realtà» [Marra 2006, p. 19]. Queste due logiche d'inerenza al mondo, pertanto, vanno considerate in interazione tra loro piuttosto che in concorrenza, e non solo, dunque, come due differenti sistemi di rappresentazione in contrasto l'uno con l'altro.

La prospettiva “mondana”, ovvero la logica di inerenza al mondo testé evocata, permette di affrontare lo snodo teorico rappresentato dalla diade analogico/digitale attraverso un ragionamento volto a coniugare quel *pensare coi sensi e il sentire con la mente*², emblema dell'esperienza estetica *tout court*, corollario inscritto nei tratti etimologici, o genetici se si vuole, da cui ha preso le mosse la disciplina propriamente intesa, così com'è stata enucleata nell'etichetta istitutiva proposta da Baumgarten alla metà del Settecento e tutt'oggi ancora valida. Analogico e digitale si scoprono, infatti, come due forme

2. L'espressione si riferisce al titolo coniato dal curatore della 52^a edizione della Biennale Arti Visive di Venezia, il critico statunitense Robert Storr, che recita espressamente «Think with the Senses/Feel with the Mind». Chi scrive si sente in obbligo di riconoscere a Renato Barilli [conversazione privata] l'idea di ricondurre il titolo proposto da Storr al senso etimologico dell'estetica baumgarteniana.

o direzioni espressive non antitetiche bensì conviventi in uno stesso spazio tensivo di inerenza al mondo, di conoscenza cosiddetta mondana. L'una – una condizione estetica per così dire analogica, o *gnoseologia inferior* in termini baumgarteniani – è affidata al sentire prettamente sensoriale che, come ha scritto Renato Barilli, «si può spiegare meglio in termini di un tattilismo *sui generis*, di un toccare la realtà esterna, di uno stabilire con essa vincoli stretti» [Barilli 2005, p. 46]; corrisponde a questa tipologia espressiva la prima parte del corollario sopra richiamato, il *pensare coi sensi*, una forma di conoscenza analogica che, per via ascensionale, dai bassi strati sensoriali e dalla calda materialità del mondo giunge a sollecitare gli strati alti della sfera cognitiva, la fredda concettosità astrattiva della gnosi. L'altra – una condizione estetica digitale, o *gnoseologia superior*, sempre seguendo la terminologia del filosofo tedesco³ – è orientata, per via

3. In riferimento al nucleo di definizioni con cui si apre l'*Estetica* di Baumgarten, è interessante rilevare come l'espressione *analogon rationis* ivi contenuta si ponga in stretta affinità con l'articolazione analogico/digitale in questa sede assunta a modello interpretativo intorno alla storica definizione di estetica come «scienza della conoscenza sensibile». Alla stessa maniera anche la distinzione tra *estetica naturale* e *estetica artificiale*, enucleata nei primi paragrafi del celeberrimo trattato, si può accostare per assonanza argomentativa alla coppia analogico/digitale. Conviene, d'altronde, riportare per intero l'incipit e alcuni paragrafi successivi in cui sembrano armonizzarsi in un unico spazio tensivo i diversi termini della questione: «§ 1. L'*estetica* (teoria delle arti liberali, gnoseologia inferiore, arte del pensare in modo bello, arte dell'analogo della ragione) è la scienza della conoscenza sensibile. § 2. Il grado naturale delle facoltà conoscitive inferiori, sviluppato con la sola pratica senza alcuna conoscenza disciplinare, può essere detto *estetica naturale* [...]. § 28. Supponendo gli aspetti più generali, al carattere dell'estetico dotato, in generale, si richiede innanzitutto l'*estetica naturale innata* (cfr. § 2) (*natura, ingegno, gli elementi originari connaturati*), la disposizione naturale di tutta l'anima a pensare in modo bello, con la quale si nasce. § 29. Alla natura cui si riferisce il § 28 si richiede (I) un *ingegno bello ed elegante innato*, ossia un ingegno (in senso lato) innato le cui facoltà inferiori siano portate ad eccitarsi assai facilmente e contribuiscano con adeguata proporzione all'eleganza della conoscenza [...]. § 38. Per l'ingegno bello cui si riferisce il § 29 occorrono inoltre (B) le facoltà conoscitive superiori in quanto (a) l'intelletto e la ragione, che assicurano il dominio dell'anima su se stessa, non di rado contribuiscono molto a eccitare le facoltà inferiori; (b) l'accordo di queste ultime e una proporzione atta alla bellezza spesso non si ottiene senza l'uso dell'intelletto e della ragione (cfr. § 29); (c) per lo spirito, conseguenza naturale di una grande vividezza dell'analogo della ragione è la *bellezza* dell'intelletto e *della ragione*, cioè la connessione caratteristica di una cognizione profonda estensivamente distinta» [Baumgarten 1750, pp. 27-33].

discensionale, a riportare, applicare, tradurre i freddi schemi intellettivi e ideazionali, le alte istanze ordinatrici della ragione – il *sentire con la mente* –, in *performance* sensoriali immerse nella calda materialità del mondo.

Per ciò che concerne la prima tipologia esperienziale – la forma conoscitiva analogica, il pensare coi sensi –, il flusso ascensionale di traduzione in simboli, idee e procedimenti astrattivi che si realizza a partire dall'inerenza sensoriale nei confronti del mondo attiva un processo di raffreddamento; ovvero dalla calda sensorialità analogica si passa alla fredda schematicità digitale. Nella seconda tipologia, invece – la forma digitale, il sentire con la mente –, la traduzione o trasposizione di concetti, schemi o elementi intellettivi in stimoli sensoriali d'inerenza al mondo e alla realtà “nuda e cruda”, origina una spinta e un flusso di tipo discensionale, dando vita ad un processo di riscaldamento che dalla fredda astrazione digitale confluisce nella calda sensorialità analogica. Il giornalista statunitense Erik Davis, accreditato interprete dei fatti tecnologici, sembra esprimere a suo modo questa doppia direzione tensiva quando scrive: «Il mondo analogico scorre nei canali dell'anima: calda, ondulante, riscaldata dai colpi e dai graffi della storia materiale. Il mondo digitale innalza la fredda matrice dello spirito: luminoso, astratto, più codice che corporeità. L'anima analogica vive delle relazioni tra le cose; lo spirito digitale separa il mondo in materia e conoscenza» [Davis 1998, p. 26].

O ancora, volendo ricorrere all'ipotesi di presenza/assenza introdotta da Renato Barilli [1974] nel pensiero estetologico contemporaneo, è lecito accostare alla condizione estetica di tipo *analogico* il modello culturale della *presenza*, o dell'estasi, come spazio di afferenza alla dimensione fattuale, materiale, pragmatica, un'immersione sensoriale, «quella conquista percettiva del mondo sotto specie di autenticità» [p. 5]. La forma conoscitiva di tipo *digitale* è invece rapportabile al modello dell'*assenza*, o dell'azione intesa come «gioco combinatorio condotto su materiali inautentici» [p. 8], uno spazio della differenza, interno e costruito su procedimenti puramente astrattivi, simbolizzanti o inerenti a processi di modellizzazione e idealizzazione del mondo.

Resta inteso che tra i modelli, le tipologie, i flussi percettivi appena evocati (caldo/freddo, ascendente/discendente, presenza/assenza), assunti in relazione al rapporto analogico/digitale come me-

tafora d'inerenza estetica al mondo, permane un rapporto di interazione, seppur in momenti cronologici diversi; o meglio di *circularità*, in analogia con quanto si verifica, ad esempio, nei fenomeni meteorologici a proposito delle correnti calde ascensionali che una volta in contatto con gli strati alti dell'atmosfera si ripresentano sotto forma di fredde correnti discensionali; circularità nei confronti della quale risulta arduo assegnare un inizio e una fine rigidamente determinati. Su questa linea interpretativa, i due modelli culturali, i due paradigmi estetologici di presenza/assenza, azione/estasi, afferenza/differenza si scoprono altresì come «due varianti sovra-culturali, conseguenti, come ipotesi subordinate, a un'unica ipotesi di fondo» [p. 11] che sussistono, si è detto, nello spazio tensivo della circularità.

Nel rapporto intrinseco *tra* l'analogico e il digitale si scorge, dunque, una duplice possibilità troppo spesso trascurata negli studi di mediologia, orientati ad imputare all'uno o all'altro sistema limiti o potenzialità; mentre proprio in questa duplice possibilità risiede il momento teorico capace di contemplare entrambe le visioni, entrambe le pulsioni di presenza e assenza nei confronti della realtà. Ecco che, a buon ragione, è plausibile attribuire i tratti dell'esattezza – intesa perciò come espressione simbolica del rapporto diretto uomo/mondo – tanto al digitale (nell'emblema calviniano del cristallo) quanto all'analogico (la figura della fiamma). Detto ciò, col rischio di ripetersi, dovrebbe risultare assai evidente che lo snodo metodologico della faccenda – o, almeno, come si propone di affrontarla – sta nell'evitare la netta cesura fra analogico e digitale, a cui buona parte degli studi di mediologia ha dedicato un ingiustificato volume di pagine, riconoscendo invece che la diversità o lo scontro epocale tra i due sistemi riguarda differenti modi di concepire i media, ovvero i processi strumentali e culturali di mediazione nel rapporto uomo/mondo, e non la loro effettiva identità, troppo spesso ricondotta alla sola dimensione strutturale, materiale o tecnologica. A questo snodo, e alle sue risultanze sulla sfera specifica della visualità, sono dedicate più avanti ulteriori sollecitazioni argomentative [*infra*, § 4.1]. Quel che qui è utile anticipare riguarda alcune asserzioni presenti nell'immaginario tecnologico contemporaneo – nell'alone di idee afferenti alla cosiddetta cultura digitale – ed espresse in molta saggistica di settore, che è necessario evidenziare e, in alcuni casi, rettificare al fine di sgomberare il campo da equivoci o inesattezze di natura tecnica oltre che logica.

Per prima cosa va rilevata con circospezione una certa tendenza dei *media studies* ad interpretare il presunto passaggio dall'analogico al digitale quale elemento discriminante del cosiddetto avvento dei nuovi media o, il più delle volte, come indice di una corrispettiva transizione da "vecchi" a "nuovi" media. Molto spesso questi vengono ripartiti con leggerezza discorsiva in media analogici *vs* media digitali, come se ad una logica di funzionamento intrinseca dovesse per forza corrispondere una nuova logica d'uso. Lo si è appena accennato, tale atteggiamento ha proceduto a tal punto da riconoscere al digitale, in quanto caratteristica strutturale e materiale, una sorta di *conditio novitatis* per merito della quale stabilire quali media etichettare come nuovi e quali no; riflesso di una specie d'ansia spasmodica per l'innovazione, o una tendenza ansiogena a sostituire, con un certo afflato retorico, il vecchio col nuovo⁴. La storia dei media e le analisi più accreditate a riguardo insegnano invece che questi agiscono nella logica di un sistema⁵, piuttosto che secondo una linea di progressione o evoluzione sequenziale; e che questi si rinnovano quasi sempre per ibridazione, accumulazione o mutazione, piuttosto che per sostituzione o rottamazione. L'uomo, d'altronde, per sua endemica necessità, ha sempre rinnovato i suoi strumenti – materiali e intellettivi – di mediazione col mondo. Inoltre, il paradigma sistemico prevede che ogni variazione all'interno di un singolo elemento del sistema contribuisca a modificare il sistema nel suo insieme, coinvolgendo cioè anche gli altri elementi che lo compongono; e al di là delle innovazioni strettamente tecnologiche, quel che conta sono le dirette implicazioni e gli effetti realmente innovativi nel momento in cui un *nuovo* medium riesce ad incidere significativamente nel rapporto uomo/mondo e quindi nelle modalità di mediazione con esso. Per questa ragione, se il digitale è assunto come etichetta di comodo a fini discorsivi in riferimento all'attuale orizzonte tecnologico e culturale, ben venga; ma se questo va a rappresentare una discriminante strutturale dell'attuale sistema dei media, ecco che si scorge il rischio di non considerarne le reali risultanze a livello sim-

4. Sulla "retorica del nuovo" in rapporto a vecchi e nuovi media si rinvia a Pasquali 2003, pp. 28-31.

5. Le principali tesi che inverano una visione dei media di tipo sistemico, e la stessa nozione di "sistema dei media", sono argomentate in Ortoleva 1995, pp. 23-37.

bolico, concettuale e sociale. Piuttosto, le tecnologie basate sul sistema di rappresentazione digitale sono continuamente costrette a fare i conti con criteri tassonomici alternativi di più stretta attualità, quali ad esempio «mass media *vs* personal media» [Pedemonte 1998], «broadcasting *vs* narrowcasting» [Fidler 2000] o più articolatamente secondo criteri di «rappresentazione, comunicazione, conoscenza» [Bettetini, Colombo 1993], solo per citare alcuni casi; criteri, questi, tesi ad evidenziare gli aspetti non solo strutturali e intrinseci dei media, ma anche quelli funzionali, relativi ad una logica d'uso, e soprattutto gli aspetti di tipo relazionale all'interno del sistema entro cui si trovano ad agire.

La questione della rappresentazione o della afferenza al reale appena evocata tira in ballo un altro punto essenziale, spesso oggetto di ingiustificate controversie o mistificazioni nelle disquisizioni intorno al rapporto oppositivo analogico/digitale. Tra le argomentazioni più gettonate emerge quella secondo la quale, sul fronte strutturale, il sistema di rappresentazione digitale produrrebbe un segnale di tipo discontinuo, quindi imperfetto o entropico; mentre i caratteri di somiglianza formale e analogia, appunto, del sistema analogico si offrono sotto l'egida della continuità e quindi dell'assoluta fedeltà al reale. Seguendo questa linea interpretativa si potrebbe sostenere che un film su pellicola, ad esempio, considerato a tutti gli effetti un segnale di tipo analogico, è in realtà un segnale digitale; in quanto discontinuo è il processo di parcellizzazione dell'immagine in ventiquattro fotogrammi al secondo, che solo per il fenomeno della persistenza retinica viene percepito come un *continuum*. Alla stessa maniera, rimanendo sempre nel campo della visualità, anche i processi di stampa analogica non sono immuni alla discontinuità a cui evidentemente si rifà il sistema del retino tipografico, che appunto è soggetto ad una rappresentazione visiva ottenuta attraverso una trama più o meno fitta di punti; come non è immune la grana salinica più o meno densa della pellicola fotografica contenuta nella più tradizionale reflex analogica, o come non lo è il segnale video elettronico – indubbiamente annoverato tra gli *old media* analogici – tutt'oggi, a più di mezzo secolo dalla sua diffusione di massa, soggetto ad una notevole frammentazione e discontinuità sia sul fronte della scansione spaziale – una serie di linee o di punti, ancora abbastanza limitati nel numero complessivo – sia su quella temporale – in questo

caso i fotogrammi sono, nel sistema video europeo, venticinque al secondo – che tutto richiama fuorché un’aderenza analogica strutturale, se non a livello di percezione e fruizione finale come nell’esempio del cinema sopra citato. E pur volendo sostituire al concetto di discontinuità del segnale digitale il termine più pertinente di discrezionalità, nell’accezione tecno-scientifica di un segnale non-continuo, dunque discreto, il discorso che emerge dagli esempi appena evocati non cambia.

Continuando a calcare la linea argomentativa tracciata sulla presunta fedeltà al reale proposta dal sistema analogico in opposizione alla infedeltà del sistema digitale, si possono evocare i molti esempi pluricitati nella saggistica di settore – Negroponte *docet* – che chiamano in causa orologi, bilance, termometri, contachilometri e una serie di altri indicatori referenziali – tra cui naturalmente quelli rivolti all’insieme dei fenomeni acustico-visivi, la fotografia, il video, le registrazioni sonore, ecc. –, attraverso i quali si portano ad evidenza le differenze tra i due sistemi di rappresentazione. Detto ciò, chi si azzarderebbe, ad esempio, a non considerare reali o attendibili le misurazioni di peso, temperatura o velocità solo perché rappresentate in termini digitali?⁶ Perlopiù, si è detto, elementi di discrezionalità o entropia sono inevitabili in entrambi i sistemi, proprio perché l’elemento realmente discriminante riguarda l’effettiva capacità o attendibilità di misurazione o di aderenza al reale dello strumento in sé, non il suo sistema di rappresentazione quindi di traduzione in infor-

6. In un saggio dal titolo *L’immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Claudio Marra [2006] affronta negli stessi termini la questione, ponendola in rapporto allo statuto teorico della fotografia e alle risultanze argomentative indotte dalla cosiddetta rivoluzione digitale. Marra, d’altronde, riporta la questione della misurazione di fenomeni naturali (il tempo, lo spazio, la temperatura, ecc.) all’identità funzionale intrinseca di un qualsiasi strumento di afferenza al reale, a prescindere dal sistema di rappresentazione adottato e quindi dall’aggettivazione analogico o digitale che sia; più specificamente, in riferimento a quel particolare strumento di registrazione del reale che è la fotografia, asserisce: «Dire infatti che, analogica o digitale che sia, una fotografia continua ad essere una fotografia, significa tornare a sottolineare con forza tutta l’ambiguità che [...] si cela nell’espressione “fotografia digitale”. Che serve infatti aggettivare se poi la funzione rimane esattamente la stessa? A chi verrebbe mai in mente di domandare: “Scusi, che ora digitale è?”, oppure di esclamare preoccupato “Ho trentanove in analogico!”?» [p. 50]. In riferimento alla questione dell’immagine digitale si rimanda a *Infra*, § 4.1.

mazioni o codici; aderenza o attendibilità che in ogni caso si trovano a fare i conti col paradosso di Korzybski che ha asserito «la mappa non è il territorio» [Korzybski 1933], su cui si tornerà più avanti. Per ora, invece, si può affermare che le modalità e le possibilità di rappresentazione a base numerica hanno in realtà indotto, in linea generale, un miglioramento qualitativo – oltre che quantitativo – degli strumenti di misurazione o di riproduzione del reale inerenti alle più svariate tipologie referenziali, dai fenomeni ottici a quelli acustici e via dicendo. Tutto ciò a dispetto dei proclami sulle presunte differenze funzionali dei due sistemi.

Un ulteriore elemento di ambiguità discorsiva sull'argomento riguarda la cosiddetta codifica numerica basata sul sistema binario. Anche in questo caso risulterà arduo opporre alla traduzione in elementi numerici su cui si basa il sistema di rappresentazione digitale un tipo di rappresentazione per analogia o somiglianza, appunto analogica. Evocando nuovamente l'esempio del segnale video elettronico di cui sopra, considerato in quanto tale tra i media analogici, pur non avendo questo nulla ha che vedere con una codifica numerica, certo non si può negare che anch'esso sia il risultato di un insieme di impulsi elettrici attraverso cui il segnale viene frammentato, reso discreto e quindi in questo senso codificato secondo parametri predefiniti, perciò trasmesso, memorizzato, trattato senza alcuna assoluta somiglianza o analogia strutturale al fenomeno reale (la luce e il suono, in questo caso) che rappresenta, se non nel risultato finale. Lo stesso vale per la “vecchia” tecnologia di specie elettromagnetica e i suoi derivati. La polarizzazione ottenuta per via elettromagnetica – impressa, per esempio, su un comune nastro VHS – è una codifica, non numerica, ma pur sempre una codifica che nulla ha a che vedere con l'analogia o la somiglianza fisica⁷. In tal senso è necessario evidenziare la differenza, troppo spesso edulcorata, tra ciò che permette una tecnologia, o uno strumento in senso proprio, e ciò che invece riguarda le possibilità di un codice o di un sistema di rappresentazione. Sia consentita l'iperbole, ma è bene ricordare che, tutt'oggi,

7. A differenza di quanto può accadere manipolando una pellicola cinematografica o fotografica, mettendo in controluce un nastro VHS, o qualsiasi altro tipo di nastro magnetico, è evidente che nulla si scorge in “analogia” con il referente su questo memorizzato.

tanto i più comuni quanto i più sofisticati gadget tecnologici – dalle fotocamere digitali ai personal computer, ai telefoni cellulari – integrano al loro interno e funzionano solo grazie all'ibridazione, alla commistione e all'integrazione di dispositivi meccanici, elettromagnetici ed elettronici da cui inevitabilmente dipendono i procedimenti di codifica numerica binaria, in questo caso, nominalmente digitali. Trattasi di un complesso processo tecnico di polarizzazione, di traduzione, di codifica, di rappresentazione tra più sistemi e a diversi livelli, che non può ridursi ad un'esclusiva apologia del sistema digitale in quanto codice, o linguaggio universale.

A tale proposito emergono due ulteriori considerazioni. La prima, di tipo pratico, riguarda la presunta universalità, appunto, di questo linguaggio; quasi ad evocazione – in molti casi esplicitata – della celeberrima *lingua characteristica universalis* proposta da Leibniz più di tre secoli or sono. Tale universalità è spesso declinata e dipinta in termini di manipolabilità, flessibilità o anche convergenza; espressioni inscritte d'altronde nell'onnipresente etichetta della multimedialità, vessillo della cosiddetta retorica del digitale. Il che è sostanzialmente vero: se si considera un analogo codice di riferimento all'interno del quale fare interagire elementi descrittivi che condividono quello stesso codice, ecco che il codice digitale presenta indiscutibili possibilità quantitative di trattamento, manipolazione, integrazione, archiviazione ecc., molte di più di quelle offerte dalle vecchie tecniche di *collage*, montaggio o *pastiche* di tipo analogico. Ma c'è da aggiungere che tanto l'utente medio quanto quello più esperto fanno bene quali difficoltà, compromessi, limitazioni stanno dietro l'acquisizione e l'utilizzo effettivo di standard informatici, protocolli di compatibilità – termine, questo, capace di evocare le maggiori ansie e timori a riguardo, nonché origine di serie problematiche tecniche – e quindi universalità di linguaggio; universalità spesso dettata da interessi economici e di mercato più che da effettive esigenze di convergenza linguistica. Laddove convergenza esiste, infatti, nella maggior parte dei casi è il risultato di regimi monopolistici indotti dall'azione di ciclopiche *software house* – basti pensare ai casi Microsoft, Adobe, Apple, ecc. – che sono state in grado di imporre attraverso i propri prodotti informatici standard e protocolli – insieme di diversi codici – in nome della convergenza e della multimedialità; gravando non solo economicamente sugli utilizzatori finali di tali pro-

dotti ai quali è richiesto di barattare un po' di flessibilità e manipolabilità con l'implicita accettazione di forme più o meno evidenti di egemonia tecnologica rispetto a quella che invece era stata presentata come una *lingua universalis*.

La seconda considerazione si muove invece su basi prettamente teoriche, assumendo le argomentazioni condotte in un pamphlet di Gianfranco Bettetini [2006], il quale affronta le risultanze e, spesso, le incongruenze interpretative delle nozioni di linguaggio o di lingua attribuite ai sistemi informatico-digitali. Attestando una pur generica pertinenza dell'espressione codice binario in riferimento al sistema di rappresentazione che, come accennato poc'anzi, fin da antiche origini prevede la possibilità di codificare un'informazione attraverso la combinazione di unità segniche fondate su due soli stati possibili – 0 e 1, on/off, vero e falso, ecc. –, e che trova nei dispositivi informatici una sua applicazione strutturale, l'autore evidenzia tutta una serie di indebite appropriazioni semantiche e metaforiche d'uso comune attraverso le quali al codice di rappresentazione binaria viene attribuito un vero e proprio *status* linguistico: il linguaggio informatico, o di programmazione, o di marcatura, e via dicendo. L'inadeguatezza dell'attribuzione di tale *status* è argomentata attraverso ampi riferimenti alle più recenti ricerche nell'ambito delle scienze umane, passate in rassegna le quali Bettetini conclude che «nessuno di questi studiosi coinvolti nell'intreccio delle loro ricerche tra psicologia, linguistica, semantica e filosofia ha mai accennato ad alcuna possibile traslazione della nozione di "linguaggio" agli ambiti meccanici, elettrici ed elettronici delle applicazioni informatiche» [p. 21]. Più in particolare, ciò che emerge tra le pagine del pamphlet riguarda la sostanziale differenza e la necessaria integrazione gerarchica tra la nozione di strumento e quella di linguaggio. A ben guardare, infatti, il vasto ambito delle applicazioni informatiche – la programmazione, i codici di marcatura, gli standard esecutivi, ecc. –, piuttosto che rifarsi alla nozione di linguaggio in senso proprio, richiama perlopiù la funzione strumentale relativa a linguaggio stesso. Il principio binario espresso nel cosiddetto codice digitale è in questo senso lo strumento di un linguaggio, una modalità attuativa, un'applicazione appunto strumentale e non linguistica in sé. Nelle parole dell'autore, «si tratta proprio di strumenti, importanti e indispensabili nelle operazioni di traduzione simbolica e di scrittura attuate dalle macchine, ma pur sempre strumenti» [p. 24].

A questo punto, proseguendo nell'intento di sgomberare il campo da possibili ambiguità o inesattezze che riguardano le argomentazioni più comuni sul rapporto analogico/digitale, è necessario evidenziare un'ultima questione, riguardante il principio della cosiddetta conversione, o più specificamente quel processo definito in termini di digitalizzazione o anche di convergenza al digitale. Provando a tralasciare gli aspetti di natura prettamente tecnica, il nocciolo della questione è ben espresso nella definizione che uno tra i più accreditati interpreti dei nuovi media, Lev Manovich, dà del suo stesso campo d'interesse asserendo che «Un nuovo media è un media analogico convertito in forma digitale. Diversamente dal media analogico, che è continuo, il media a codifica digitale è discreto (discontinuo)» [Manovich 2001, p. 73]. Per quanto la definizione possa apparire calzante in tutta la sua semplicità e al tempo stesso orientata a considerare il sistema dei media in termini di ibridazione, mutazione, non di mera sostituzione, ragionare in termini di conversione non fa che riportare il discorso all'aspetto propriamente strutturale dei nuovi media, intesi in questo senso come un insieme di tecnologie basate su un diverso sistema di codifica o rappresentazione della realtà – il sistema digitale, appunto – col rischio di attribuire al mutuato sistema di codifica, di per sé, un potere quasi arbitrario e un'eccessiva facoltà di modificare o alterare l'identità del medium stesso, proprio perché tradotto o convertito sotto l'egida del digitale; o come se la riscoperta di valori non certo esclusivi dei nuovi media, quali la rappresentazione, la simulazione, l'interattività o la programmabilità, bastasse a garantire la possibilità di modificarne radicalmente la natura. Mentre, in realtà, lo statuto di quegli *old media* che inevitabilmente sono coinvolti nei processi di convergenza, conversione o traduzione digitale è ancora ben lontano dall'essere alterato, modificato o mutuato nella sua natura per il solo fatto di essere fagocitato da tali processi. Piuttosto, la storia dei media insegna proprio il contrario, ovvero che nuovi media hanno potuto far breccia nell'immaginario sociale grazie al fatto di essersi collocati lungo una direttrice di continuità col precedente scenario mediale, assumendo funzioni o caratteristiche innovative in qualità di appendici dei precedenti media, senza per questo pretendere l'abrogazione. In riferimento alla più stretta attualità tecnologica, Roberto Marchesini ha giustamente rilevato che è «quindi del tutto fuorviante ritenere che la rivoluzione

digitalica sia semplicemente un processo di cannibalizzazione dell'analogico, quasi a sostenere una sostanziale identità esperienziale resa possibile dalle due referenze» [Marchesini 2002, p. 386].

La trama analitica della questione, ancora una volta, non si risolve nella sola differenza strutturale tra i due sistemi, piuttosto in una visione di compresenza e alternanza di due veri e propri paradigmi dell'esperienza conoscitiva, due direzioni tensive che si è detto – in assonanza con Calvino – coesistere nella logica del *tra*, nella ricerca di quella icasticità connaturata al rapporto diretto uomo/mondo, a quell'aderenza mondana, multiforme espressione dell'esperienza estetica *tout court*.

Terminando qui la *pars destruens* e dando il via a quella *construens*, la tesi che s'intende perseguire per procedere oltre nel discorso è la seguente: nell'attuale orizzonte tecnologico – ovvero nel panorama delle tecnologie post-elettroniche, caratterizzato *in primis* dalla diffusione delle reti informatiche – la logica inglobante e pervasiva del sistema di rappresentazione digitale e dello spazio informativo da esso generato ha proficuamente messo in risalto la necessaria compresenza, l'evidente commistione e interazione di due tipologie conoscitive – analogico e digitale, appunto –, intese come due modelli d'inerenza percettiva, due accezioni di calviniana “esattezza” nel rapporto uomo/mondo.

Su questa linea argomentativa – che potrebbe dirsi a tutti gli effetti di impostazione culturologica, ma su cui si innesta in maniera salutare anche la riflessione estetica che qui s'intende perseguire – si muove un saggio di Franco Fileni [1984] dal titolo epifanico: *Analogico e digitale*. L'autore si muove nel tentativo di operare un riequilibrio, una integrazione o ricucire un'ingiustificata frattura tra i due concetti in esame, attribuendo ad entrambi un ruolo metodologico precipuo nell'osservazione diretta dei fatti culturali. Argomentando e dimostrando che i due modelli in questione s'inscrivono in realtà all'interno di un rapporto sistemico di tipo gerarchico inclusivo⁸ – in quanto il modello digitale come forma di discrezionalità, scelta, selezione risulta essere

8. Scrive l'autore: «Se si accetta l'idea che tutto il nostro universo, da quello organico ed inorganico a quello ecologico e socio-economico, è organizzato secondo ordini di complessità crescente ed opposta ad una tipizzazione logica dei vincoli, ne deriva l'affermazione, quasi lapalissiana, che il discreto non può essere generato cha a partire da un *continuum* [...]. Secondo una gerarchia di vincoli, il di-

compreso in linea teorica nella tipologia dell'analogico – e non dualistico oppositivo, si assiste, evidenzia Fileni, «ad un'inversione della tipologia logica: il digitale, tipo logico inferiore derivato dall'analogico, viene ad assumere nella società un valore pragmatico e conoscitivo superiore» [p. 34]. Inversione, o disequilibrio, che gioca, perciò, a favore di tutti quei processi astrattivi e simbolici propri dei procedimenti digitali ai quali è accordato un valore logico e sociale superiore o spropositato, diretta conseguenza della presenza sempre maggiore di strumenti tecnologici operanti secondo processi di calcolo deduttivi e, appunto, astrattivi o simbolici su cui si basa il sistema di rappresentazione digitale.

Più in particolare, riconoscere al rapporto analogico/digitale una relazione sistemica di tipo gerarchico inclusivo (e non oppositivo) pone in evidenza una frequente contraddizione in cui si è imbattuta la tradizione occidentale; contraddizione riconducibile al pensiero dualista d'età moderna – solo parzialmente risolta nel pensiero epistemologico contemporaneo – che, infatti, ha spesso considerato coppie quali natura/cultura, uomo/mondo, individuo/società, ecc. come coppie oppostive – dualisticamente, appunto – i cui termini cioè sono stati posti sullo stesso livello logico, in virtù di una presunta simmetria dialettica tra i due supposti poli, mentre in realtà andrebbero assunte in termini di «contraddizioni gerarchiche» [p. 42]. La logica sistemica è ciò che permette, dunque, di risolvere apparenti opposizioni diadiche, come quella analogico/digitale appunto, e ingiustificate prese di posizione che nel qual caso si riflettono – argomenta l'autore – in tutte quelle visioni pronte ad aggiungersi al coro di voci entusiaste ed enfaticizzanti attraverso cui il digitale è tratteggiato quasi «come un modello di pensiero, come un modello a cui rifarsi [...] in quanto tale tecnologia è ora più matura e quindi sempre più presente nella nostra realtà anche quotidiana [...]»; la convergenza – continua Fileni – verso il computer di tutte le tecnologie della comunicazione e dell'elaborazione di tutti i campi del comportamento umano, dalla medicina al gioco, rischiano di far passare una necessità tecnologica per una necessità mentale eliminando dalla riflessione le implicazioni epistemologiche che tale modello implicitamente propone» [pp. 45-46].

screto risulta essere una sorta di sottrazione dal continuo e ciò che viene definito usualmente come opposizione tra continuo/discreto risulta essere in realtà un rapporto gerarchico inclusivo» [Fileni 1984, p. 41].

Seguendo le intuizioni di Fileni, si può dire che la relazione sistemica analogico/digitale inverata all'interno del più ampio rapporto che l'uomo intrattiene col mondo – e, in generale, nell'ambito di tutti gli atti di cultura – significhi altresì interpretare ogni processo percettivo come una costante operazione inclusiva volta ad assimilare il *continuum* della realtà fisico-materiale del mondo per mezzo di attitudini più o meno consapevoli di selezione, distinzione, discrezione della realtà e giungere così, attraverso atti di elaborazione, traduzione e organizzazione sensoriale, a ricostruire un *continuum* percettivo del mondo stesso. Sempre su questa stessa scorta interpretativa, si può aggiungere che se la logica dell'analogia agisce in assenza di codice, ovvero nella stretta materialità del mondo in quanto tale, coinvolgendo da vicino la sfera istintivo-sensoriale, quella digitale, dal suo canto, è continuamente implicata in processi di codifica percettiva orientati a tradurre una discontinuità in continuità sensoriale, interessando in misura maggiore la sfera cognitiva. Questo doppio processo di acquisizione e scomposizione, assimilazione e selezione, racchiuso nella logica del rapporto sistemico analogico/digitale, trova riscontro, inoltre, nei fatti di natura prettamente biologico-percettiva, opportunamente analizzati negli studi sugli emisferi cerebrali – sulla scorta dei contributi di psicologia cognitiva offerti, tra gli altri, da Bateson, Watzlawick, de Kerckhove, ed altri – in base ai quali all'emisfero destro spetterebbero compiti di tipo analogico (intuizione, concretezza, sintesi), a quello sinistro funzioni di tipo digitale (raziocinio, astrazione, analisi) [pp. 69-105]. La condizione estetica del *pensare coi sensi e sentire con la mente* sopra evocata verrebbe perciò a coincidere con la sovrapposizione delle due performance esperienziali sottese al rapporto diadico in esame. Un incontro/scontro del flusso percettivo analogico con quello digitale; incontro/scontro capace di generare quelle circostanze necessarie di pienezza e totalità dell'esperienza proprie di una condizione estetica esemplare.

Se c'è un ulteriore ambito in cui l'applicazione del modello sistemico analogico/digitale di tipo gerarchico inclusivo proposto da Fileni assume un significato ancora più pregnante, quest'ambito è rappresentato dal rapporto natura/cultura; di frequente, lo si è accennato poco sopra, soggetto alla logica delle dicotomie di matrice oppositiva. Sulla scorta dell'approccio culturologico, intendendo per *cultura* il risultato degli interventi di tipo materiale e ideazionale ope-

rati dall'uomo per conferire un senso al suo stare/agire/essere nel mondo, nel suo ambiente, e per *natura* l'ambito entro cui si svolgono tali interventi, ecco che in base al modello di tipizzazione sistemica testé evocato «la cultura risulta quindi essere di un tipo logico inferiore alla natura e non in contrapposizione, come spesso si tende a pensare sulla falsariga del fallace pensiero dualista. La cultura per la sua esistenza, essendo ad un livello inferiore, dipende direttamente da quello superiore, ma questo, a sua volta, per poter significare, dipende dall'inferiore» [p. 140]. Come dire: la cultura è inclusa nell'ambito naturale, ma l'ambito naturale può essere vissuto dall'uomo solo in virtù di acquisizioni culturali⁹. Va da sé che alla base di ogni processo culturale si pone un atto selezione, discrezione, «un fenomeno trasformativo da una codifica di tipo continuo ad una di tipo discontinuo: detto in altri termini la cultura è messa in atto con un'opera di traduzione» [p. 141]. Ecco che ad attuare tale processo di traduzione, di codifica, o di *culturalizzazione* che dir si voglia, interviene il ruolo precipuo dei media, intesi come qualsiasi dispositivo artefattuale, o *technè* nel suo etimo, elaborato dall'uomo volto a plasmare, addomesticare, aggredire la materialità del mondo, cioè *culturalizzare* e mediare la propria condizione esperienziale e, come effetto di ritorno, generare significative modificazioni nell'assetto neuro-fisiologico dell'uomo stesso.

La tradizione di studi culturologici – McLuhan per tutti, ma prima e dopo di lui altri autori tra i quali Innis, Ong, White, Harris, Kroeber, Braudel, ecc. – ha individuato nelle assunzioni materiali di volta in volta intervenute a connotare il rapporto di mediazione dell'uomo col mondo l'elemento chiave caratterizzante le diverse fasi storico-culturali dell'umanità. In questa prospettiva, l'interpretazione di Fileni si spinge fino a distinguere, all'interno del quadro di riferimento appena delineato, culture a base tendenzialmente analogica (CTA) e culture a base prevalentemente digitale (CPD); orientate cioè a prediligere il valore della relazione diretta col mondo – è il caso delle culture a tradizione orale, quelle che per esempio McLuhan ha definito nei termini di società tribali, operanti in uno spazio acustico – o

9. Una serie di posizioni orientate con altrettanta trasparenza, ma con argomentazioni differenti, ad inficiare il modello dicotomico tradizionalmente attribuito alla coppia natura-cultura si ritrovano, tra gli altri, in Marchesini 2002 [p. 77 e sgg.], Parisi 2001 [p. 149 e sgg.], Latour 1991.

il valore della mediazione, in riferimento alle culture fondate sulla scrittura e su procedimenti di tipo visivo, iconici o rappresentativi. Senza alcun riferimento a scale evolutive lineari o contrapposizioni rigidamente determinate – da ciò l’uso per molti versi conciliante degli avverbi “tendenzialmente” e “prevalentemente” –, i due modelli si danno sempre in termini di interrelazione, evidenzia l’autore, «a seconda dei livelli in cui operano: in generale l’analogico è di un livello superiore al digitale, ma, come si è visto, necessita del secondo per la sua significazione» [p. 169]. Insomma, anche alla luce dell’approccio culturologico appena esaminato, il rapporto analogico/digitale si scopre essere il riflesso delle due tipologie conoscitive orientate al valore simbolico dell’esattezza ed espresse da Calvino nell’emblema della fiamma e del cristallo, in cui il ruolo dei media, intesi come agenti necessari di inerenza al mondo, emerge nella complessità della relazione tra un rapporto di tipo diretto con la realtà e la sua rappresentazione.

Rapportando ulteriormente all’attuale contesto mediatico quanto acquisito finora, si può a buon ragione sostenere che la pervasività inclusiva con cui si connota in generale il ciclo tecnologico contemporaneo, la presenza costante e multiforme di strumenti di mediazione e di accesso ad uno spazio di informazione condiviso – definito anche *infosfera* [Berardi 1994] –, e l’articolato catalogo di sollecitazioni sensorio-cognitive a cui è sottoposta l’esperienza quotidiana nell’ambiente mediale – *tecnosfera* – non fanno altro che accentuare il repertorio di esperienze possibili nella doppia logica d’icasticità e d’inerenza al mondo che si è detto sussistere nella tensione tra la realtà “nuda e cruda” (modello di conoscenza analogico) e la simbolizzazione, traduzione, mediazione della realtà rappresentata, ricostruita (modello di conoscenza digitale).

Ciò che si verifica, in aggiunta, per via dell’accesso continuo e inglobante all’infosfera attraverso gli strumenti della tecnosfera riguarda un processo simile a quel capovolgimento o inversione della tipologia logica a cui faceva riferimento Fileni, ma con ulteriori risultanze epistemiche. Non più l’analogico che comprende il digitale in quanto parte discreta, scelta, selezionata, bensì il digitale che ingloba in maniera omnicomprensiva l’analogico. In altri termini: non il tutto (il molteplice) che comprende la parte (l’uno), ma la parte che rappresenta e sostituisce il tutto. È quel principio da più fronti

enucleato nei termini di metonimia o sineddoche dei nuovi media; un effetto Larsen, un *feedback*, un gettito di ritorno che interseca realtà rappresentata e rappresentazione, in cui il contenitore diventa contenuto, in cui il messaggio diventa medium.

Con ciò è chiaro che se McLuhan aveva teorizzato qualcosa di molto simile nella formula «il “contenuto” di un medium è sempre un altro medium» [McLuhan 1964, p. 25], oggi questa sorta di funzione *contentiva* dei media¹⁰ è resa ancora più evidente laddove la metonimia o sineddoche, ovvero ciò che lo studioso canadese ha espresso nei termini di una “metafora attiva” dell’esperienza, assume i tratti di uno spazio tangibile ed esperibile per agguantare e afferrare la “nuda e cruda” realtà; è la dimensione dell’*eterotopia* [*supra*, § 5.2], non in antitesi bensì in aggiunta alla dimensione topologica della quotidianità. È quanto esprime, per esempio, anche Marchesini nel dire che «con l’unificazione digitalica è come se l’individuo si portasse dietro tutti i suoi strumenti, tutto l’universo proiettivo, pronto ad accendersi nel momento in cui il soggetto attiva la connessione» [Marchesini 2002, p. 387]. E nella condizione di connessione costante resa possibile dalle reti informatiche innervate nel territorio – descritta altrove in termini di “cyber-presenza” [*supra*, § 2.2] – sembra quasi ribaltarsi l’assioma su cui si fondano le tesi avanzate a suo tempo dal pensatore di origine polacca Alfred Korzybski, la più celebre delle quali recita, com’è noto, «la mappa non è il territorio»¹¹.

10. Scrive lo studioso canadese: «Il fatto che le tecnologie siano modi per tradurre un tipo di conoscenza in un altro è stato espresso da Lyman Bryson nella formula “la tecnologia è chiarezza”. La traduzione è dunque un’espressione semplificata delle forme della conoscenza [...]. Tutti i *media* sono metafore attive in quanto hanno il potere di tradurre l’esperienza in forme nuove [...]. Sono complessi sistemi di metafore e simboli che traducono l’esperienza nei nostri sensi. Sono una tecnologia della chiarezza. Grazie alla traduzione in simboli vocali dell’immediata esperienza sensoriale, è possibile evocare e recuperare in ogni istante il mondo intero. In quest’era elettrica ci vediamo tradotti sempre più nella forma dell’informazione e avanziamo verso l’estensione tecnologica della conoscenza» [McLuhan 1964, pp. 76-77].

11. In particolare, scrive Fileni: «Sostiene Korzybski che “in fatto di mappe si devono tener presenti due caratteristiche importanti: 1) La mappa *non* è il territorio che essa rappresenta ma, quando è corretta, ha una *struttura simile* a quella del territorio; 2) Se potesse essere idealmente corretta, dovrebbe contenere, su scala ridotta, la mappa della mappa e questa, a sua volta, la mappa della mappa della mappa, e così via...» [Fileni 1984, pp. 114-115].

Oggi, infatti, il territorio stesso si presenta come una mappa informativa in scala 1:1 o, come ha scritto Tomás Maldonado, «con l'avvento della realtà virtuale siamo di fronte ad una mappa che diventa, o che aspira a diventare, qualcosa di molto simile a un territorio, una sorta di quasi-territorio» [Maldonado 1994, p. 86]. E non è un caso se tra le applicazioni più rilevanti sviluppate in relazione allo spazio informativo contemporaneo (l'*infosfera*) spiccano tutte quelle tecnologie di geolocalizzazione¹² che aspirano in fondo all'icasticità, all'esattezza all'identità strutturale tra realtà e rappresentazione della realtà, riflesso di quell'esigenza d'inerenza al mondo analogico, quel desiderio di conquista della densità "mondana" realizzata però per schemi e procedimenti astrattivi e rappresentativi resi possibili da quell'ambiente tecnologico totalizzante e inglobante che è il mondo digitale.

12. Si pensi in particolare ai dispositivi GPS (*Global Positioning System*) o alle mappe topografiche liberamente accessibili sul Web. L'uso delle mappe è aumentato all'aumentare della quantità di informazioni relazionabili ad una specifica entità territoriale. Si pensi in particolare alle fotografie satellitari. La fotografia in quanto tale è l'antitesi di una ricostruzione astratta e schematica di realtà qual è una mappa in sé, offrendosi infatti come una fedele riproduzione e non una normale per quanto elaborata simulazione/ricostruzione della realtà. Ebbene, le fotografie satellitari, da semplici elementi fotografici privi, per i più, di qualsiasi utilizzo funzionale, sono diventate, anche grazie all'incremento quantitativo e qualitativo delle attuali strumentazioni di ripresa, elementi a tutti gli effetti funzionali e integrativi delle tradizionali mappe topografiche. Anzi, oggi le mappe accessibili sul Web o su supporti di memorizzazione vari sono mappe a tutti gli effetti fotografiche, e non più solo grafiche; integrate da elementi informativi quali le tradizionali indicazioni toponomastiche o altri elementi descrittivi a livello territoriale (esercizi commerciali, luoghi di culto, ecc.). Per la prima volta nell'immaginario visivo collettivo mappa e territorio vengono a coincidere perfettamente. All'utente è lasciato scegliere quale livello – quello fotografico, quello informativo toponomastico, o entrambi – visualizzare, con ulteriori possibilità di personalizzazioni. È come se l'utente oggi si trovasse al contempo dentro al territorio e dentro la mappa; e non è escluso che un giorno ci si possa tecnicamente arrivare, sostituendo i repertori fotografici con immagini in presa diretta. D'altronde, la sensazione percettiva più comune nell'utilizzare tali sistemi è proprio quella di trovarsi simultaneamente nella mappa ma anche nel territorio. È una sorta di autoscatto in differita che alimenta, in realtà, più o meno consapevolmente, il senso di appartenenza a quello spazio informativo comune e condiviso che è l'*infosfera*. Per un approfondimento sulle funzioni dei sistemi di localizzazione nelle pratiche sociali dei media digitali, si rimanda a Menduni 2007, pp. 213-221.