

La vera rivoluzione non è l'ambiente digitale ma l'esperienza

Anna Maria Monteverdi e Antonio Pizzo intervistano Luciano Floridi¹

DOI: 10.54103/connessioni/20893

A trent'anni dalla stesura del *Manifesto per una cartografia del reale* (Fondazione Mudima, Milano, gennaio 1993) che vedeva gli albori del Virtuale e indicava una strada possibile da percorrere creativamente ed espressivamente, oggi le tecnologie del virtuale sono ancora più che mai al centro del dibattito etico ed estetico. In quel *Manifesto* emergevano due concetti che saranno anche alla base di un importante volume di uno dei firmatari, Antonio Caronia (*Il Corpo virtuale*, 1996): il confine tra «virtuale» e «reale» appariva sempre più incerto e il corpo diventava sempre più smaterializzato, ubiquo, disseminato attraverso le tecnologie digitali e delle reti. Andrea Balzola e Paolo Rosa nel 2011 riprenderanno quell'indicazione storica e quelle suggestioni teoriche nel loro volume *L'Arte fuori di sé* e proporranno il tema di una nuova polisensorialità nata dall'unione di sensi naturali e artificiali.

Floridi nell'intervista si dichiara deluso dal mondo della VR così com'è stato plasmato e divulgato finora, in quanto è stato inteso come una "brutta copia della realtà euclidea" e l'esperienza sensoriale si limita alla percezione visiva e auditiva: ogni tentativo di aumentare le potenzialità dei nostri sensi è sostanzialmente, fallito. Il rischio o il limite di replicare modelli di vita, sociali, economici ed estetici dominanti, è concreto. Siamo ben lontani dall'utopia di nuovi mondi e di nuove sensibilità suggerite dalle opere degli artisti dei primi anni Novanta, (Mario Canali, Paolo Rosa/Studio Azzurro, GMM e Giacomo Verde) e dai testi teorici di Antonio Caronia e Pier Luigi Capucci. Fu proprio da questo gruppo che sarebbe nata, non a caso, la feconda stagione della sperimentazione tecnoartistica italiana che metteva alla prova la possibilità espressiva e creativa delle tecnologie del virtuale².

Floridi nei suoi saggi e nelle sue presentazioni pubbliche, ha spiegato il processo progressivo di adattamento dell'umanità all'infosfera, degli spazi che diventano involucri per le tecnologie mentre si auspicherebbe il contrario, ovvero un mondo aumentato tecnologicamente quale risultato di un vero co-design di uomo e macchina. Ma la nuova infosfera potrà dare vita

a nuove trame sociali oltre “l’aggregazione formattata” (la definizione è di Jaron Lanier), omologata e pilotata dei social network?

Gli usi (benevoli e malevoli) e gli abusi dell’AI sono ben noti. Floridi afferma che il problema è nella capacità umana di guidarne eticamente le applicazioni in ogni campo del progresso. E quale sfida ci offre oggi il Metaverso? Sarà l’ennesimo sfruttamento commerciale di una riproduzione di un mondo che già conosciamo bidimensionalmente? In *Expanded Experience XE* Floridi descrive la felice utopia di “liberare la nostra immaginazione”, creare una realtà estesa, non sostitutiva, in cui sarà possibile immergersi senza mai lasciare la nostra postazione, in un “arcipelago di siti” attraverso i quali si potranno fare esperienze uniche, altrimenti impossibili nella realtà analogica. Floridi immagina di mettersi nei panni di altri esseri: guardare il mondo attraverso gli occhi di un gatto, spostarsi nello spazio come un pipistrello, essere dentro un’onda, scorrere come un fiume. La Realtà Virtuale diventa maschera nel senso antropologico del termine, ossia luogo della trasformazione³. Chi ha davvero interesse a scoprire o creare questo tipo di metaverso visionario, ma che può aprire la porta ad altri mondi, al di là di ogni schematismo? “Il digitale ci permette di essere un po’ meno corporei e questo libera e scatena il mondo dell’esperienza”, afferma Floridi nell’intervista.

A Elon Musk che sostiene che la AI è il più grande rischio esistenziale dell’umanità, Floridi risponde che l’AI deve essere trattata come una normale tecnologia che svolgerà un ruolo chiave nel gestire un mondo sempre più complesso, per elaborare immense quantità di dati, resa possibile dalla rivoluzione digitale, anzi dal “disallineamento digitale tra azione e intelligenza”: “Abbiamo bisogno di tutta la buona tecnologia che possiamo disegnare, sviluppare, e implementare per affrontare nuove sfide, e di tutta l’intelligenza umana che possiamo esercitare per mettere tale tecnologia al servizio di un futuro migliore”.

Ma in questa re-ontologizzazione del mondo quale sarà il livello di sostenibilità, accettabilità sociale che emergerà? Quale il suo impatto sociale? Quale sarà l’AI socialmente vantaggiosa?

Infine, l’intervista affronta anche la questione di come le nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione stiano cancellando il confine tra informazione diegetica e non-diegetica, a favore di una transdiegettizzazione dell’infosfera che attraversa continuamente e nelle diverse direzioni, i confini tra un sistema ed il suo ambiente: le ICT stanno “transdiegettizzando il nostro mondo. E chi disegna e gestisce le interfacce in versione transdiegetica disegna di fatto, il nostro mondo e il nostro modo di starci”.

Anna Maria Monteverdi: Trent'anni dopo il Manifesto *Per una cartografia del reale*, la tecnologia dirompente è ancora il virtuale, oggi ambiente misto dove coabitano agenti umani e agenti artificiali. La mappa per orientarci in questo nuovo mondo diventa abbastanza complicata da leggere. Come può questa "enorme capacità di agire, ma senza *intelligere* delle AI" come Lei dice, impattare con paradigmi consolidati storicamente nell'ambito, per esempio, dell'estetica e quali nuovi paradigmi invece, propone? Appiattirà la diversità? Cambierà il sistema dell'arte e che ricadute socio-culturali avrà?

Luciano Floridi: Partirei da un'osservazione relativa all'esperienza. Abbiamo sotto gli occhi e intorno a noi l'esperienza ma non la concettualizziamo abbastanza. La tecnologia oggi, specie quelle immersiva, chiamiamola Metaverso o Realtà Virtuale o Realtà Aumentata o le varie altre Realtà che possiamo esperire quando c'è la sovrapposizione di immagini con i nostri visori....ebbene, tutto questo mondo ci permette di uscire da un paio di presupposti che diamo per scontato, e ci sfida un po' sul piano dell'esperienza. I presupposti sono quelli che si tratti di un cambiamento, che la vera rivoluzione sia di tipo ambientale. In fondo è questo ambiente che cambia e noi sentiamo o percepiamo questo ambiente un po' dall'esterno (con la Realtà Aumentata) o dall'interno (con le Realtà immersive), ma grosso modo la novità resterebbe quello che ci circonda. Ma ci stiamo rendendo conto che la stessa esperienza sta cambiando? Il mondo che ci circonda va verso una certa direzione, si virtualizza, ma se non focalizziamo il vero punto, cioè la nostra esperienza che sta cambiando, non capiamo dove stia la vera novità, la sostanza della rivoluzione.

Non importa quanto siano grandi i visori che indosso o quanto sia bravo con i videogiochi, ciò che importa è l'esperienza che posso fare. L'esperienza cambia profondamente a livello, potremmo dire, "genetico". Un conto è essere un animale biologico in uno spazio tridimensionale, chiamiamolo newtoniano e euclideo – che tra l'altro sappiamo essere una nostra costruzione mentale –, un altro conto è trovarsi in una realtà che abbiamo fotocopiato dal mondo euclideo e newtoniano con un corpo adeguato per una realtà relativistica e quantistica.

Sul piano estetico per lungo tempo, sin dai Greci, il focus era la visione, dall'eidos delle idee in poi (la teoria delle idee secondo Platone, ndc); abbiamo poi un'estetica musicale che ha altri elementi fondamentali. Ma dal teatro o altre arti performative sappiamo che l'estetica si occupa di tutta l'esperienza, in tutta la sua ricchezza.

Ebbene, partiremmo con il piede sbagliato se considerassimo l'esperienza solo quella dei cinque sensi; per dirla parafrasando termini della robotica e della cibernetica, abbiamo molti più "sensori": la nostra sensorialità va oltre i cinque sensi, gli elementi di entrata di dati del mondo nel nostro corpo sono molti di più. Pensiamo al senso di orientamento e di equilibrio: basta avere un'otite per rendersene conto. Un'otite ti porta a non avere più equilibrio, cammini male. Perdiamo equilibrio, perché questo è legato all'apparato uditorio, e l'equilibrio non è però, un senso in più. Prendiamo il tatto: sentiamo il ruvido, l'umido, non è possibile ridurlo unicamente alla capacità di afferrare qualcosa. Questi due esempi ci fanno capire che la Realtà Virtuale non è una realtà in cui dobbiamo riprodurre unicamente l'esperienza visuale o acustica, perché sarebbe una riduzione del mondo.

Un uso più efficace della Realtà Virtuale non deve "scimmiottare" la realtà pseudo euclidea, pseudo newtoniana ma sfruttare l'enorme potenzialità della tecnologia. Noi ci adattiamo alla tecnologia o viceversa? Va da sé che la vera innovazione, sarà laddove noi saremo in grado di sfruttare queste tecnologie così potenti per creare esperienze che usino al meglio tutto l'apparato sensoriale, creare un metaverso in cui si sfruttino al meglio i vari sensi. Se prenderemo questa strada avremo affrontato il mondo virtuale con i parametri giusti. Non mi sembra che stiamo intraprendendo questa strada.

Antonio Pizzo: Buona parte delle arti performative del Novecento possono essere descritte come un design dell'esperienza, progettare l'esperienza. Nel tuo lavoro si descrive un mondo che adatta i propri spazi alla AI e non viceversa. Proviamo a riflettere sul piano della scrittura: c'è una capacità di scrittura per le AI? Nel 2002 Michel Mateas in uno studio, parlava di "expressive AI" considerando la AI come un nuovo linguaggio di rappresentazione, un nuovo modo di rappresentare il mondo. In quella prospettiva l'autorialità umana, la capacità di scrivere il mondo era centrale, e si manifestava in modo nuovo con gli algoritmi. Questo tipo di ricerca però mette in discussione l'autorialità umana. In questo senso qual è la tua opinione sull'idea di una AI, di un algoritmo che abbia una funzione espressiva e che venga a coadiuvare la capacità di scrivere il mondo? Se più sul versante distopico o sull'utopico?

Luciano Floridi: Partirei da distopia-utopia, design del mondo, co-design del mondo. Faccio un esempio. Ho visto un video bellissimo non in Realtà Virtuale, ma facilmente virtualizzabile, in

cui gli autori erano partiti da un tipico video, ambientato a New York in cui si sparava (se ricordo bene) a zombie: lo hanno però trasformato in modo geniale: si continua a sparare ma è una visita guidata a NY in cui il personaggio mostra la città, le strade – tutto in HD – e poi ogni tanto si spara. Il tema è la costruzione della realtà per noi, intorno a noi o per le macchine e intorno alle macchine, o magari in versione ibrida: ne ho parlato in passato di questo cambiamento dell’AI da qualcosa che creiamo affinché si adatti al mondo a qualcosa che funziona perché trasforma il mondo adattandolo alle macchine.

Ho l’impressione che questo mondo digitale, il cui mattone però resta l’analogico, sia sempre più fatto a misura di macchina. La AI ha successo perché siamo noi a spostarci in un mondo che è sempre più *friendly* nei confronti dell’AI e non viceversa. Ma chi costruisce, quale involucro e per chi, sta diventato un discorso molto importante.

È l’umanità che costruisce il mondo in modo tale che le macchine possano avere successo lì dentro e dunque è un mondo *machine friendly*, o sono le macchine all’interno di questo mondo che dovendo adattarsi a agenti o operatori come noi, poi lo costruiscono in modo tale che assomigli al mondo analogico a cui siamo abituati?

Questo interplay indica la direzione del nostro futuro e probabilmente la soluzione non è né da un lato né dall’altro. È un momento di ibridizzazione veramente “robusto”. Per me è un fattore di grande interesse - per questo sono partito dal videogioco che diventa una visita guidata a New York e da come si mescolano le cose⁴.

È straordinario pensare alla potenza di ri-immaginazione dell’esperienza anche estetica in un sistema in cui tu non crei un ambiente per le macchine né le macchine si adattano al tuo ambiente ma è il mondo che diventa frutto di un codesign, una collaborazione; le macchine non hanno alcuna intelligenza umana ma hanno una capacità produttiva, straordinaria, quella di agency: sono motori di creazione quando li usiamo nel modo in cui vogliamo. Immaginatevi cosa significa giocare non contro altri giocatori che stanno dall’altra parte del videogame, ma contro la macchina; lo abbiamo fatto giocando a scacchi da decenni e oggi lo facciamo in 3 D in metaverso dove non c’è un avatar dietro, non c’è nessuno dietro o dentro: e non c’è alcun *ghost in the machine* (per citare il libro e il movie), c’è solo la *machine*...

Questo è il mondo in cui vivremo; insieme alla pizza con gli amici domani sera, ci sarà anche questo. E tutto ciò va gestito in modo intelligente, con un’attitudine anche esplorativa,

programmatica di design, nel tempo, e con soluzioni adeguate, non solo perché quattro o cinque aziende hanno deciso di far così.

Anna Maria Monteverdi: Ci sono voci alternative nell'arte che usa l'AI (Trevor Paglen lo Snowden dell'arte oppure Hito Steyerl) che mettono in discussione o in allarme sui poteri tecnologici che violano apertamente la libertà e la privacy, con i sistemi di sorveglianza biometrici o tracciamenti ormai diventati usuali. Trevor Paglen ha realizzato una serie di ritratti fotografici dal titolo *Invisible images* in cui la figura fotografata conteneva anche le informazioni tratte dall'algoritmo di computer vision che interpretava il volto, il genere e ne prevedeva l'orientamento sessuale e ricordava "When the data we feed the machines reflects the history of our own unequal society, we are, in effect, asking the program to learn our biases". Una AI, infatti, può apprendere molto di più di un cervello umano ma non sappiamo in che modo la rete neurale ha effettuato la sua scelta e cosa abbia imparato il computer. Quanto la gente è consapevole di questi procedimenti discriminanti e eticamente scorretti delle AI?

Luciano Floridi: Uno dei problemi con gli algoritmi, è che apprendono dai dati e i dati non sono assoluti ma storici e quindi contengono le cose brutte e sbagliate della nostra Storia. Per chi si occupa di etica della AI questo è un problema già vecchio, che viene da lontano, ne discutiamo da tempo; oggi ne parliamo perché sappiamo dei gravi errori della giustizia, nel mondo del lavoro, del privato; gli algoritmi apprendono da quegli errori, dai *bias*, riproducendoli e moltiplicandoli e creando a volte pasticci. Questo è gravissimo e denota anche una limitazione storica; oggi si va anche verso algoritmi che non apprendono dai dati storici ma apprendono da loro stessi. Sono i dati sintetici.

Un'osservazione tra etica e tecnologia ci permette di sollevare la riflessione che la RV, la AR, Extended Reality mancano di immaginazione: è come se avendo uno strumento di straordinaria potenza, noi lo usassimo per qualcosa di vecchio di già visto; come avere una Ferrari e la usassimo come una carrozza. Perché lo facciamo?

In parte a causa di un errore fondamentale qual è l'immediata commercializzazione del web; ma c'entra anche ciò che è venuto dopo, il metaverso. Per immediata commercializzazione del web intendo, ad esempio, la riproduzione in 3d dell'esperienza in un negozio. Niente di più deludente dal punto di vista immaginativo che fare una bella mostra in 3 D di Van Gogh:

ce n'è bisogno? Alla mia prima esperienza di occhiali di VR mi era stato detto che avrei visto un film. Mi sono emozionato all'idea di poterlo fare, mi sono detto "Costi quello che costi lo faccio". Mi sono immaginato *Guerre stellari*, le galassie che mi viaggiano tutto intorno. In realtà c'era solo uno schermo in cui tu guardi *Guerre stellari*... È stato deludente...ma come è possibile. È questa l'esperienza? Allora no, grazie.

C'è molto da fare ancora, non abbiamo bisogno di brutte fotocopie a due dimensioni di qualcosa di già visto, in cui non c'è niente di virtuale e c'è poca interattività. Ma a ciò vorrei aggiungere qualcosa sulla liberalizzazione del corpo. Il digitale in versione 3D ci permette anche di essere un po' meno corporei e questo fatto libera e scatena il mondo dell'esperienza. Ultima battuta è quella sulla distinzione tra diegetico e intradiegetico che conoscono tutti coloro che studiano narratologia. Il mondo verso cui stiamo andando, è più transdiegetico quando puoi interferire con la storia.

Il momento di grande rottura è quando usi il diegetico in senso non diegetico. È il momento degli elicotteri di *Apocalypse now*. In un film la musica che viene ascoltata dagli spettatori e dai personaggi è "diegetica". Quando la musica non interferisce con l'azione e viene ascoltata solo dagli spettatori è "non diegetica". Quel momento di spaesamento è un momento di puro genio, quando Coppola capisce che può far passare la musica da colonna sonora del film alla musica che i soldati ascoltavano. Noi siamo lì. Ora non solo lo possiamo riprodurre, ma lo possiamo fare in modo interattivo. Il momento interattivo transdiegetico è quando modifichi l'informazione. Questo si può fare, allora facciamolo! Liberiamo queste tecnologie dal catalogo tridimensionale - che pur sempre catalogo rimane - a cui le abbiamo relegate.

¹ L'intervista è stata realizzata in occasione di Digital Live di RomaEuropa Festival 2022. Luciano Floridi è Professore Ordinario di Sociologia della cultura e della comunicazione all'Università di Bologna e dirige il Digital Ethics Center dell'Università di Yale; già professore ordinario di Filosofia ed Etica dell'informazione all'Università di Oxford. Per Raffello Cortina editore ha pubblicato *La quarta rivoluzione* (2017), *Pensare l'infosfera* (2020), *Il verde e il blu* (2020) e *Etica dell'intelligenza artificiale* (2022). Il suo sito personale: <http://www.philosophyofinformation.net/about/>

² Rimandiamo all'ottima sintesi del percorso teorico e artistico di quegli anni, di Paola Lagonigro, *La Realtà Virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta*, "PianoB", v.6. n. 1, 2021. Cfr.: S. Vassallo, *Italian interactive installation art: an assessment of the pioneering works of Mario Canali, Piero Gilardi, Studio Azzurro and Giacomo Verde*, in "Connessioni Remote", n. 1, 2020. <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/view/13739>

³ L. Floridi, *Metaverse: A Matter of eXperience*, "SSRN", giugno 2022. Sul valore esperienziale della maschera cfr.: F. Falossi, F. Mastropasqua, *L'incanto della maschera. Origini e forme di una testa vuota*, Torino, Prinp 2014.

⁴ Il video è *Operation Jane Walk* di Total Refusal. Vincitore del Vimeo Staff Pick Award- International Documentary Festival of Amsterdam (IDFA). <https://vimeo.com/301933682>.