



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Realtà aumentata: protesi, controllo, ideologia

A cura di Anna Maria Lorusso

Non c'è dubbio che una delle espressioni più significative e problematiche dello sviluppo delle nuove tecnologie sia la produzione di un "ordine di realtà" diverso da quello in cui l'umanità ha vissuto almeno fino a pochi anni fa. Volutamente utilizzo un'espressione così vaga per indicare rispetto a cosa è diversa la "realtà aumentata" che i media attuali ci mettono a disposizione. Non credo infatti sia servibile una secca opposizione tra realtà percettiva e realtà aumentata, o realtà naturale e realtà aumentata. I contributi che seguono lo dimostrano, in particolare forse quello di Riccardo Finocchi, che fa partire la sua riflessione dalla classicissima definizione di Greimas di semiotica del mondo naturale.

La realtà aumentata non solo ci offre protesi (di visione e più generalmente di percezione: per essere laddove non siamo), ma ci offre tutto un universo di relazioni e saperi che vanno a costituire un sistema – una semiosfera, per dirla *à la* Lotman – ben più complesso di una semplice *aggiunta, estensione locale* della realtà data (funzionale a qualche specifico bisogno).

Come gli interventi che seguono rilevano, il soggetto, il suo sapere, le sue modalità relazionali, le sue categorie e pratiche semiotiche non restano indifferenti all'avvento di questo secondo livello di realtà. È importante cioè sottolineare che la realtà aumentata non è solo un'opportunità in più, per pochi appassionati o eletti, o un fenomeno marginale o settoriale, come si poteva pensare quando giocavamo a *Second life*. La realtà aumentata è ormai quella in cui viviamo abitualmente; quella che con i nostri smartphone ci fa accedere al carsharing, quella in cui "vediamo" che nella tal via (magari lontana chilometri dal punto in cui siamo) c'è un ristorante che conosciamo o di cui abbiamo sentito parlare, quella per cui vediamo in diretta il traffico in corso in un certo tratto di autostrada che stavamo ipotizzando di prendere.

È evidente, allora, perché è inservibile l'opposizione tra mondo reale e mondo aumentato. Quello della realtà aumentata non è un mondo meno reale, meno percepito e meno condizionante (le nostre azioni, i nostri programmi, i nostri sapere, il nostro sentire) di quello in cui abbiamo vissuto fin qui. Non è anche neanche un mondo *ulteriore* rispetto al mondo dell'*hic et nunc*, perché anzi, come qui Finocchi e Borrelli evidenziano, è parte integrante se non cruciale della realtà aumentata, un'ampia dimensione locativa, che a dispetto del "no sense of place" che un tempo si associava a internet, si definisce proprio in funzione del luogo esatto in cui siamo.

In questa realtà nuova (somma della realtà "solita" e della realtà aumentata) lo spazio è categoria tutta da ripensare: l'estensione, che geometricamente lo ha sempre definito, perde almeno la sua caratteristica di continuità. Così come da ripensare è la categoria di immaginazione (e di nuovo rimando al saggio che segue di Finocchi, che proprio su questo si chiude): cosa diventa questa facoltà



in una realtà in cui continuamente siamo chiamati a *proiettarci* e *sentirci* in altrove presentificati dai nostri device?

La logica della rappresentazione (come evidenziano qui anche Damone-Scelzi) si mostra obsoleta, col dualismo che ne è alla base. Nella logica immersiva che le nuove tecnologie promuovono molte distanze sono abolite (pensiamo ai device *wearable*) e quelle che permangono sono neutralizzate da meccanismi di proiezione appunto che, consentendoci di agire, di intervenire, di percepire, di vedere ciò che c'è lontano da noi, più che rappresentarlo lo mettono a disposizione del nostro intervento.

Evidentemente tutto ciò sollecita (o dovrebbe sollecitare) una riflessione critica molto attenta. È chiaro infatti come, dietro questa nuova produzione di realtà ci sia – per dirla con Rossi-Landi (citato ampiamente da Borrelli nell'intervento che segue) – una “progettazione sociale”, ovvero una visione ideologica del mondo che lo mette in forma e così progetta e rende disponibili saperi, poteri, discipline, campi di azioni, contemporaneamente neutralizzandone altri.

Fuori da ogni entusiasmo modernista o ipermodernista (così come al di là di qualsiasi atteggiamento apocalittico), non va sottovalutata, foucaultianamente, la dimensione di potere che sta dietro questi sviluppi della tecnologia, come dietro ogni tecnologia che diventi pervasiva.

E per questo Damone e Scelzi, nell'intervento che segue, parlano di necessità di una “semioetica”, di una riflessione lucida e critica sulla dimensione ideologica di questi prodotti delle nuove tecnologie.

“Nella discrepanza tra la complessità delle forze in gioco e la semplicità e la banalità della sua percezione si gioca la partita dell'assoggettamento”, scrivono Damone e Scelzi. Mi sembra un buon punto di attenzione su cui allertarci: alla quotidianità, alla fluidità, alla facilità di accesso alla realtà aumentata non corrisponde una semplicità e povertà di effetti e conseguenze.

Registrarli, individuarli, analizzarli ed eventualmente contribuire a riprogettarli è un compito cui la semiotica contemporanea – credo – non può sfuggire.