Vedere oltre. L'opacità dello schermo, dell'errore e del non-umano

Dafne Frasca
Accademia di Belle Arti di Lecce
dafne.frasca@gmail.com

Abstract

The text examines the fruitfulness of another insight, achievable through opacity. Western culture has cultivated, for an endless time, the idea that build up one's gaze means achieving a clearer vision, or rather, restoring an enlarged experience of what has been highlighted. Today's clarity impacts every area of human life and art. Actually, it is precisely the opposite, the obstruction to vision, that generates vision itself. Within transparency, in fact, there is an opacity that allows us to see, even to see clearly. The text analyses opacity in the form of a window, a screen, an error and the non-human, revealing its ambiguity and duplicity: on the one hand showing and on the other concealing. This dualism makes opacity the privileged vehicle of vision.
Keywords: *Transparency/Opacity, Glitch aesthetics, Screen*

L'opacità nella trasparenza.

Il vedere apre la possibilità di ridefinire il mondo e di conseguenza le sue immagini. Ogni sguardo costruisce una prospettiva, un modo di collocare e interpretare le cose secondo differenti orizzonti. La cultura occidentale ha a lungo coltivato l'idea che ampliare lo sguardo significhi giungere a una visione più nitida, ovvero restituire un'esperienza amplificata di ciò che si è attenzionato. Oggi la trasparenza è diventata un principio intoccabile, come sottolinea Emmanuel Alloa, è un concetto onnipresente, al punto che pochi oserebbero metterne in discussione il valore. Ha ormai assunto lo statuto di concetto quasi magico,

I.Con, n. 1, 2026 • Mimesis Edizioni • ISBN: 9791222331836
• https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/icon • DOI: 10.7413/i.con-0007
© 2026 – The Author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-4.0).

poiché capace di abbracciare campi diversi e di accogliere definizioni molteplici. Opporsi alla trasparenza risulta quasi impossibile.[1]
Nella sfera puramente percettiva, in quella artistica, politica e sociale si è sempre cercato di ottenere la massima trasparenza. Nitidezza che, soprattutto nella società contemporanea, investe oggi ogni ambito artistico e non solo: dall'avvento della fotografia, fino ad arrivare alla qualità grafica dei videogiochi odierni, alla realtà aumentata e all'intelligenza artificiale, sempre in costante aggiornamento e perfezionamento. Sopraggiunta l'era della *Trasparenza 2.0*,[2] indigenza ed eccedenza della visione, l'*homo technologicus* ritiene erroneamente di essere padrone di un'immediatezza, di una visione assoluta e diretta.
Si pensa, ad esempio, che meno percepiamo il vetro della finestra o quello dello schermo, più riusciamo a cogliere la realtà. L'attenzione ai particolari e la massima trasparenza, tuttavia, offrono, solo apparentemente, una maggiore percezione. In realtà è proprio lo sbarramento alla visione, quello che Platone definisce *teikhìon*[3] (muretto), a generare la visione stessa. All'interno della trasparenza, infatti, risiede un'opacità che permette la visione. Paradossalmente, il disvelamento della trasparenza *porta alla luce* l'opacità. Quest'ultima, sotto forma di velo, finestra, schermo ed errore, rivela la sua ambigua e duplice identità: da un lato mostra e svela, in altre parole *fa vedere*, dall'altro nasconde e cela, *non fa vedere*. Tale dualismo, dunque, permette paradossalmente all'opacità di divenire il mezzo privilegiato della vista e dell'intera percezione.
Nonostante oggi il dispositivo ottico impiegato come modello della visione non sia più la finestra, bensì lo schermo, questa continua a sortire un certo fascino, principalmente nell'ambito artistico. Secondo Leon Battista Alberti, infatti, il dipinto è simile ad una finestra, aperta e trasparente, ricavata mediante uno schema di linee di proiezione. Tale innovazione ha consentito di rappresentare in maniera verosimile la realtà, dando avvio alla concezione classica e occidentale di dipinto come spazio aperto e spalancato *oltre* il dispositivo. La concezione albertiana diviene, dunque, fondamento per cogliere il mondo. Noi guardiamo il mondo *per mezzo* di questo apparato, posto tra l'occhio e l'oggetto. Per quanto possa sembrare un paradosso, anche una finestra *opaca* permette ugualmente una visione. Annullando la sua natura (correlare due

1 Alloa e Thomä, *Transparency, Society and Subjectivity*, 29.
2 Carbone e Lingua, *Anthropology of Screens*, 113.
3 Platone, *Repubblica*, libro 7, 514b, citato in Carbone, *Filosofia-schermi*, 102.

mondi), infatti, si perviene all'epilogo di secoli di finestre dipinte e di ogni illusionismo e trasparenza. L'arte, ad esempio, giunge in soccorso per supportare tale tesi. È quanto si verifica in ambito letterario con *L'infinito* di Leopardi: la siepe, ostacolo tra *questo* e *quel* paesaggio, che si apre oltre il colle, interrompe lo sguardo del poeta, aprendolo a una visione *altra*. Si può, pertanto, parlare di *antifinestre*,[4] le quali decostruiscono la tesi canonica della visione, ovvero il vedere solo ciò che si guarda. La visione, infatti, dipende anche e soprattutto dal *desiderio* di visione generato dall'opacità. Dunque, se la superficie (finestra, schermo, etc.) inizialmente viene concepita come condizione necessaria alla vista, presupposto *per far vedere*, ora diviene essa stessa oggetto *da vedere*. È solo guardando il mezzo, opaco, "nero" e offuscato, che l'uomo può realmente vedere. Svincolandosi dall'imperativo della trasparenza e della negazione della superficie, l'opacità diviene soggetto stesso e mezzo per giungere ad una visione *altra*.

L'opacità dello schermo. Dalle immagini assenti al black mirror

Nella società contemporanea il dispositivo ottico che investe l'ambito della visione, divenendo suo modello e strumento con cui plasmare la stessa, è lo schermo, sempre ampliato dalle sue rinnovate e molteplici espansioni. Tuttavia, vi è un nesso formale tra la finestra e lo schermo. Entrambi consistono in un apparato, generalmente delimitato da una forma rettangolare, attraverso cui vedere. All'interno di una storicità della visione e dei dispositivi l'archetipo della finestra appare ancora fortemente dominante anche nell'epoca dello schermo. Mediante quest'ultimo, oggi, ci si affaccia ad un'immagine, al mondo, in sintesi ad una visione, proprio come accadeva con le finestre. Addentrandosi nell'ambito del lessico, non è un caso che il termine, di cui si serve il sistema operativo (lo schermo in senso lato) per *far vedere*, sia proprio *interfaccia*. Quest'ultima è, infatti, il sostantivo del verbo interfacciare, che stabilisce un punto di incontro o un collegamento. Entrambi i termini (interfaccia e affacciarsi) contengono la parola faccia, detta anche viso. Quest'ultimo proviene dai vocaboli latini *vīsō* e *vīsĕre*, che

4 L'antifinestra è anche una fin-*extra*. Il suffisso *extra*, che originariamente significa "(che è) fuori di," rimanda paradossalmente alla primaria funzione della finestra, ovvero fungere da affaccio su ciò che è fuori. In questo caso, tuttavia, il fuori va inteso come ciò che si trova al di là della visione stessa. È, dunque, una finestra che non mostra, anzi, che mostra ciò che è fuori dalla percezione.

significano vedere e guardare. L'interfaccia, pertanto, ci permette di vedere e quindi di mostrare, di conseguenza è legata all'esposizione. Separa e, al contempo, connette un interno e un esterno che, a loro volta, per esistere, hanno bisogno di tale scissione e unione.
Lo schermo, in quanto interfaccia, è soprattutto ciò che Mauro Carbone definisce *archi-schermo*,[5] un intreccio tra attività e passività, che consiste in uno schermo in senso ampio, più precisamente nella sua condizione di possibilità. L'*archi-schermo* è l'origine di qualunque percezione che genera esperienza. Si tratta, dunque, di diverse condizioni tramite cui la visione si dà. Citando lo stesso Carbone, l'*archi-schermo* risulta essere:

> Insieme delle condizioni di possibilità della mostrazione che nella nostra cultura sono state via via storicamente *aperte* dal corpo umano stesso – che basta interporre tra una fonte luminosa e un muro perché produca immagini, come accade nel mito dell'origine della pittura raccontata da Plinio il Vecchio, o che si può ornare di scritte, disegni, colori e tatuaggi – ma anche dalla parete rupestre, per l'appunto dal muro, dallo specchio, dal velo (da quello interno al tabernacolo biblico all' 'intersegazione' di Alberti e oltre), dalla tenda, dal *templum*, dalla finestra albertiana, per passare poi attraverso gli schermi pre-cinematografici e cinematografici, sino ad arrivare a quelli attuali, senza che quest'elenco pretenda d'essere esaustivo.[6]

Se l'*archi-schermo* è la moltitudine delle condizioni del mostrarsi (aggiungerei anche del nascondersi), allora lo stesso *essere corpo*, pensato come *proto-schermo*, può essere compreso nella sua dualità, come *körper* (oggetto visibile) e *leib* (come scudo, protezione).
L'interfaccia, fungendo da raccordo, rappresenta un passaggio tra l'interno e l'esterno ma, allo stesso tempo, avrà la funzione di protezione e di filtro, di pelle.
Gli studiosi Carbone e Lingua, in merito, parlano di *schermo negativo* e di *schermo positivo*.[7] Tali termini si riferiscono al corpo e in particolare alla sua facoltà di essere immagine, *fare figura*, esporsi e, al contempo, nascondersi attraverso l'ombra. Non è ammissibile separare lo *schermo negativo* da quello *positivo,* affinché ci sia una visione è necessaria, infatti, la co-presenza di entrambi. Da un lato, dunque, il mostrare, *far vedere* e dall'altro il celare, *non far vedere*.

5 Carbone e Lingua, *Anthropology of Screens*, 17.
6 Carbone, *Filosofia-schermi*, 100–101.
7 Carbone e Lingua, *Anthropology of Screens*, 32.

Tale dicotomia fa dello schermo il mezzo privilegiato della visione ed estensione del corpo.
La relazione tra un dentro e un fuori rimanda sempre al legame tra trasparenza e opacità. Lo stesso Merleau–Ponty, ne *Il primato della percezione e le sue conseguenze filosofiche,*[8] attraverso la propria concezione dell'essere come chiasmo (punto di contatto, interfaccia), avanza una reciprocità tra interno ed esterno. Quest'ultimo è ciò che è visibile, mentre l'interno è ciò che non lo è. Basti pensare all'osservazione del corpo umano: il solo organo della vista, senza alcun supporto tecnico, può solamente vedere l'involucro, la pelle, ma non le interiora. L'interfaccia odierna, di conseguenza, fungendo da raccordo, rappresenterà un passaggio (trasparenza) tra l'interno e l'esterno ma, allo stesso tempo, avrà la funzione di protezione e di filtro (opacità).

Prima di soffermarsi sulla potenza dell'opacità, insita anche nel dispositivo schermo, è bene sottolineare le similitudini e le differenze tra i dispositivi della visione, arrivando a sostenere che, in egual misura alla finestra, anche lo schermo, nel suo utilizzo comune, può mostrare, ma non *fa vedere.* Se la finestra può inquadrare una sola porzione, lo schermo (con la possibilità di gestire più applicazioni o pagine web), invece, può simultaneamente mostrare più cose. Con la finestra l'immagine è *lì* di fronte, separata e opposta al fruitore. Lo sguardo "si affaccia," senza mai oltrepassare la sottile soglia tra il *qui* e il *lì*, in un limbo, fermo in una dimensione congelata. Contrariamente, lo schermo, in particolare quello del cinema, mostra un'immagine collocata in un *altrove*, "in una dimensione *altra situata ovunque*."[9]

L'atto dell'affacciarsi, dunque, con lo schermo viene meno. Oggi è lo stesso schermo, infatti, a circondare il fruitore con le sue immagini, come si evince dalla pubblicità per il lancio del visore Apple del 2023, l'*Apple Vision Pro*, che recita: "You navigate with your eyes." Il visore, composto da un casco o da occhiali particolari e schermati, fa sparire il mondo reale per generarne uno nuovo intorno all'utente. I visori e in generale gli schermi sono dei display che, secondo la tesi di Francesco Casetti e di Vivian Sobchack, consistono, sempre di più, in *protesi*.[10] Quest'ultime, dal greco *próthesis*, indicano letteralmente ciò è che posto davanti o che funge da sostituto di qualcosa. La protesi,

8 Merleau-Ponty, *Primato della percezione*, 119–53.
9 Carbone, *Filosofia-schermi*, 115.
10 Carbone, 141.

dunque, è un artefatto, che potenzia artificialmente, *estendendo*,[11] le capacità cognitive e fisiche dell'uomo.
Lo schermo, il display,[12] in altre parole la protesi tecnologica, invita l'uomo a vivere mediante il dispositivo. I social network, fruibili attraverso lo schermo del computer, quello del cellulare e persino quello dell'orologio (lo smartwatch), infatti, sono l'esempio più pregnante del vivere *sugli* e *con* gli schermi.

Come sostiene Luciano Floridi, oggi l'uomo vive in una condizione in cui il digitale è reale e in cui il reale stesso è anche digitale. L'individuo è costantemente in quella dimensione che Floridi definisce *onlife*.[13] È lo schermo del XXI secolo e quello del futuro prossimo a generare un nuovo modo di vedere. Nel display del computer, dei tablet, dei cellulari e dei visori VR, è lo stesso fruitore a gestire il flusso continuo di immagini. Lo spettatore, infatti, non si sporge solo da una finestra, ma ne apre diverse, interfacciandosi a più dispositivi simultaneamente. Tuttavia, è proprio questa nostra facoltà di coordinare (apparentemente) la circolazione delle immagini a far sì che queste sfuggano al nostro controllo e di conseguenza alla nostra visione.
La sovrabbondanza visuale genera, dunque, cecità. Come già osservato, nella cultura occidentale domina l'idea che quanto più si vede, tanto più si ritiene di vedere in modo chiaro e trasparente. Questa idea di nitidezza della visione, in realtà, non conduce a nulla. Se per la finestra la trasparenza consisteva, in apparenza, nello scorgere distintamente ciò che è posto *al di là,* nello schermo questa consiste nell'eccedenza della visione. La fiducia e la speranza di un'assoluta nitidezza è una chimera: lo schermo, infatti, genera una visione *altra*, che è da sempre sotto i nostri occhi, ma che, storditi dalla ricerca della chiarezza della visione, non scorgiamo. Con lo schermo si vede "troppo." L'utente ha, infatti, accesso a un

11 Il termine riprende il concetto di Marshall McLuhan, contenuto nel suo saggio più celebre del 1964, dal titolo *Understanding Media: The Extensions of Man*. McLuhan, infatti, sostiene che le tecnologie sono estensioni dell'uomo.
12 Il termine *display* deriva dal verbo inglese *(to) display*, ovvero "mettere in mostra, esporre," e dal latino *displicare*, ovvero "spiegare, svolgere." L'etimologia chiarisce, ancora una volta, come il display (lo schermo in generale) funga da dispositivo della visione.
13 *Onlife* è il neologismo coniato da Luciano Floridi. Questi parte dai termini *online* (in linea) e *offline* (non in linea) per giungere alla parola *onlife* (on + life, online e vita), che consiste nel vivere collegati ad apparati interattivi. Nell'esperienza *onlife* non sussiste più una netta scissione tra il reale e il digitale, tra l'umano e il *non-umano*, ma si vive in questa condizione ibrida e continuamente sospesa. Floridi, *Quarta rivoluzione*.

flusso copioso di immagini, che vede ma non osserva. Basti pensare ai social e all'atto dello "scrollare" la home page di Facebook.
Alla luce di tali considerazioni, la domanda da porsi sarebbe: "Come possono gli schermi, soprattutto se si pensa a quelli sempre più innovativi, ad alta definizione e hi-tech, mostrare meno se sono stati concepiti per fornire all'utente quanta più nitidezza possibile?."
La risposta più radicale e molto probabilmente più corretta sarebbe: "spegnerli."

Solo attraverso lo schermo nero è possibile vedere, anzi, solo con esso si farebbe un ulteriore passo in avanti, ovvero *vedere oltre*. Lo schermo nero e spento equivale all'opacità insita nella trasparenza (schermo accesso). Nella società odierna, dunque, si assiste ad una decadenza, al dissolvimento della visione. L'eccedente esposizione di immagini comporta la loro dissoluzione. Ad esempio, oggigiorno si assiste ad una pratica sempre più diffusa, quella dei tour virtuali da effettuare nei musei, tramite le piattaforme gratuite e famose, come YouTube, oppure direttamente dai siti web delle Istituzioni. Il fruitore, comodamente da casa, può visitare online diverse rassegne, zoomando nel dettaglio le opere più note del panorama artistico. In questo modo, dunque, si potranno visitare tranquillamente più mostre al giorno, cosa che nelle città d'arte, per l'afflusso eccessivo dei turisti, risulta essere sempre più difficile se non impossibile. Tale espediente facilita l'avvicinamento di avventori occasionali al mondo dell'arte, mettendo in condizione di visitare i musei anche coloro che concretamente sono impossibilitati. Queste mostre su schermo garantirebbero, dunque, la totale trasparenza, permettendo di guardare molto di più di ciò che si vedrebbe dal vivo, ma si è davvero sicuri che ciò accada? Salvo eccezioni, ancora una volta il fruitore "standard," avendo a disposizione un'eccessiva possibilità di scelta, non farà che "skippare" da un'interfaccia all'altra. La visita all'esposizione diviene, così, uno zapping televisivo.
Le opere d'arte si dissolvono, non si osservano più, si vedono "e basta." Con la trasparenza dello schermo le immagini si mostrano, ma non si scoprono. Per svelarle, dunque, l'unica azione da compiere è proprio quella di coprirle. In senso lato, il display,[14] nella sua esposizione, ostentazione ed esibizione, ha, in realtà, una natura precisa: *fa vedere* "ma solo nel senso che mette a disposizione, che rende accessibile."[15]
Lo schermo esibisce, ma non scopre. Questo è il suo limite, dunque,

14 Per display qui s'intende ogni supporto artistico, dalla pittura allo schermo.
15 Carbone, *Filosofia-schermi*, 131.

la sua trasparenza. Il *far vedere* che non mostra, non svela altro. Lo schermare, il bloccare lo sguardo, invece, è il primo passo per il manifestarsi del desiderio,[16] ovvero schiudere la vista all'immaginario. Per giungere al desiderio, tuttavia, bisogna prima trovare un espediente. Alberto Giacometti, già in tempi non sospetti, dichiarò: "Non vediamo mai le cose, le vediamo sempre attraverso uno schermo."[17]
Si è davvero sicuri che l'uomo veda le cose mediante l'uso comune dello schermo?

Questa affermazione, oggi, risulta essere obsoleta, imprecisa e mal interpretata. L'individuo sorvola sulle immagini da lui create e su quelle che lo circondano. Giacometti ha ragione nel sostenere che l'uomo guarda attraverso lo schermo. Tuttavia, il monitor esibisce immagini che non svela mai del tutto. Il surplus di pixel e la saturazione visiva inducono a pensare e a considerare quelle che sono le immagini mancanti, quelle non svelate, filtrate dallo stesso display e dalla sua gerarchia del visibile. Al bombardamento visivo bisogna rispondere con le immagini coperte dalla cenere delle esplosioni. All'abbondanza (trasparenza) si replica con l'assenza (opacità).[18] Per poter *vedere oltre*, attraverso lo schermo, bisogna affidarsi alle *immagini assenti*,[19] che lo stesso monitor cerca (invano) di cancellare e censurare.

> La saturazione visiva ci obbliga, a maggior ragione, a riflettere sulle immagini che mancano: alle immagini mai esistite o a quelle che sono esistite ma non sono più a nostra disposizione, quelle che hanno affrontato ostacoli insormontabili per venire alla luce, quelle che la nostra memoria collettiva non ha conservato, quelle proibite o censurate.[20]

Addentrandosi nell'era delle *immagini assenti*, si giunge all'opacità insita nel dispositivo-schermo. L'abbondanza provoca, dunque, un'esplosione che genera, a sua volta, il dissotterramento delle immagini. Recuperarle, esaltandone la loro opacità, è la sola via per *vedere oltre*. Lo stratagemma è, anche questa volta, quello di usare lo schermo in una maniera differente, proprio come accade per le finestre. L'artista olandese Erik Kessels è un ottimo esempio per

16 Lacarbonara, *Passages/Paysages*, 44.
17 Ritchin, *Dopo la fotografia*, 12.
18 Fontcuberta, *Furia delle immagini*, 21.
19 Le *immagini assenti* fanno riferimento, ad esempio, al flusso dei frames delle registrazioni delle telecamere di videosorveglianza, che possono durare dalle poche ore, fino a mesi, ma che comunque sono destinate al riciclo e all'autodistruzione.
20 Fontcuberta, *Furia delle immagini*, 21.

rivelare la potenza delle *immagini assenti*. Si appropria, infatti, della moltitudine delle immagini, abbandonate e non reclamate, che si trovano in rete, recuperandole dall'inevitabile oblio e trasformandole in arte. Kessels recupera, "rischiara," l'opacità dall'indifferenza e dalla (s)vista. Lo step successivo da compiere per godere pienamente dell'opacità del display è guardarlo nel suo spegnimento. Il solo schermo completamente nero, disattivato, inerte ed offuscato, è un *black mirror*, che *fa vedere di più*. Alla stregua delle *antifinestre*, che aboliscono la natura delle finestre (relazionare due mondi), lo *schermo nero* annulla la funzione dello schermo (connettere la realtà alla realtà virtuale). Quello che deve essere mostrato ora non è più ciò che si trova *sullo* schermo, ma è lo schermo stesso, che diviene, pertanto, il luogo di ogni possibile proiezione e rappresentazione, un modo per *vedere oltre.*

Far vedere l'opacità. L'inclusività dell'errore, del web e dell'IA

Un ulteriore passo avanti per sfruttare completamente l'opacità dello schermo consiste nell'affidarsi ciecamente all'inclusività dello scarto, alla fecondità dell'errore e all'ingegno del *non-umano*. Lo scarto più florido, più opaco, quello che più *fa vedere* dimora in ciò che è volutamente disdegnato. Il fruitore intenzionalmente decreta cosa tutelare dall'oblio e cosa far precipitare nell'ombra. Bisogna comprendere come lo scarto, il disarmonico e l'errore (ad esempio la Glitch Art) siano, invece, fonte di ricchezza. L'arte, ancora una volta, è testimonianza ricca ed imprescindibile per dare prova di tale tesi: "L'arte resiste all'omologazione generale producendo singolarità, scarti rispetto alle norme culturali, mescolanze di tradizioni e ibridi."[21]

Tutto ciò che l'uomo tende ad escludere e a ritenere sbagliato è, in ogni caso, da lui colto, esiste e, dunque, genera a sua volta una percezione. La strada da perseguire è proprio quella di affidarsi all'elemento dissonante, quello cancellato. L'inclusione del disarmonico equivale al ritrovamento delle *immagini assenti* e, dunque, alla tesi della potenza dell'opacità. La fecondità dell'errore è il passo successivo da compiere.
Il termine *errore*, dal latino *error-oris*, è la derivazione di errare, ovvero il vagabondare senza sapere, privo di una meta precisa. L'errare è un attraversamento, un dirigersi oltre la *doxa* della percezione, dello sguardo, della cultura e della società.

21 Bourriaud, *Inclusioni*, 29.

Il procedere verso l'ignoto, contemplarlo e abbracciarlo, dunque accettarlo pienamente, diviene pratica etica ed estetica. L'uomo si perde nel suo errare e non vi è errore più corretto di questo. L'errare e l'errore, pertanto, rivelano ciò che risiede nel mondo, ma che l'individuo, con il suo passaggio, non riesce sempre a cogliere. L'uomo del XXI secolo, in quanto Ulisse omerico dell'era digitale, si ritrova più che a navigare a vagare (errare) sul web, a smarrirsi nei sentieri labirintici delle app degli smartphone, scrollando con il dito una miriade di immagini, percorrendo con il solo indice spazi indistinti della visione. Non c'è cosa migliore che potrebbe accadere. Secondo tale concezione, l'errore, inteso come sbaglio, diviene via privilegiata per giungere ad inattese e inedite modalità della visione. Così come l'*antifinestra*, la disarmonia, le *immagini assenti*, il *black mirror*, anche l'errore è quell'opacità provvidenziale e feconda per vedere. Anziché proseguire nella ricerca dell'armonia e della bellezza, la strada più opportuna da percorrere sarebbe l'errare (inteso come girovagare) inseguendo un niente, per potersi imbattere, casualmente, nella bellezza degli errori. L'errore è oggi la nuova aura del digitale, che non risiede più nella perfezione (la trasparenza), ma nell'imperfetto (l'opacità). Il glitch, l'*elogio dell'errore*, rompe l'esperienza mediatica soprattutto su Internet, dove i suoi esiti innescano nuove letture ed interpretazioni. Una semplice pagina web glitchata diviene, ad esempio, portatrice di nuovi significati, una sorta di *Fontana* duchampiana nell'era digitale.

Nell'ambito del glitch sulla rete, è bene citare Laimonas Zakas, conosciuto anche come *Glitchr*, un artista *hacker* che altera il layout delle pagine web dei social network. Irrompendo nell'impianto del web per distruggerlo, si avvale dei bug del sistema e inserisce diversi codici di programmazione per produrre sfalsamenti della pagina creando disorientamento in chi vi si approccia.[22] L'arte di Zakas è un inno al bug e all'effimero, in quanto le sue opere sono destinate a scomparire una volta che gli sviluppatori informatici riescono a rimuovere gli errori di programmazione dai social.
L'ossessione per errori digitali, presenti in Rete, è una pratica notoriamente diffusa tra gli artisti, tra cui l'italiano Emilio Vavarella,

22 Glitchr, "The Social Breakdown," *Artribune*, https://www.artribune.com/mostreevento-arte/glitchr-the-social-breakdown/.
23 Totaro, "Il pensiero è il mio medium principale: Intervista a Emilio Vavarella," Emilio Vavarella sito ufficiale, https://emiliovavarella.com/thought-is-my-main-medium-interview-with-emilio-vavarella/.

che analizza le velate dinamiche tra il concetto di essere umano e ciò che definisce *media models*, ovvero l'autorità del digitale.[23] Attraverso un'indagine interdisciplinare e la sperimentazione mediale, l'artista sfida l'intelligenza artificiale, i paradigmi dell'arte e i massimi sistemi di potere tecnologico attuali, come ad esempio Google. Vavarella esamina la complessa connessione tra soggettività, creatività non-umana e l'influenza tecnologica, facendo dell'errore digitale un qualcosa di creativo. Si serve, ad esempio, delle imprecisioni che possono verificarsi su *Google Street View* e quelle del riconoscimento facciale di Facebook. L'artista è un sabotatore che porta il medium al suo limite. Il computer o qualsiasi altro dispositivo informatico è composto da codici che, se modificati, spesso possono portare ad errori, visibili all'occhio umano sotto forma di *glitch*. Vavarella fa di questi il principio della sua arte:

> Mi interesso particolarmente di estetica dell'errore, soggettività, identità mediata, biopolitica e controllo sociale. La mia poetica prende avvio dalla storia dell'arte concettuale e si situa all'interno delle network cultures e delle new media practices. Esplorando l'uso della fotografia digitale o altri media, intendo evidenziare gli spazi ambigui del potere come errori inaspettati ed imprevedibilità. Credo che così facendo la logica intrinseca e le strutture nascoste del potere vengano rivelate ed una resistenza intellettuale venga a formarsi.[24]

Opera nota dell'artista è *Report a Problem*, del 2012, prima parte del progetto *The Google Trilogy*, basato sulla relazione tra uomo, potere ed errore tecnologico.[25] Il titolo dell'installazione riporta il messaggio d'errore, presente in basso nella schermata di *Google Street View*, che consente all'utente di comunicare all'ente qualsiasi problema nella visualizzazione del luogo e, dunque, tutto ciò che non ha nulla a che vedere con la reale rappresentazione dei territori.
L'artista ricerca l'errore (*glitch*) e lo cattura, tramite screenshot, prima che venga segnalato dagli utenti e che le foto imprecise possano essere rimosse. Vavarella, pertanto, "impossessandosi" delle istantanee errate, crea una sorta di turbamento, mostrando un mondo surreale, contrastante con le aspettative del fruitore. Secondo Alessandro Baricco, infatti, la mappa è un insieme di ideologie codificate, in cui non c'è verità, ma che restituisce un'immagine della realtà sintetica e falsa, ovvero riassuntiva.[26]

24 Emilio Vavarella, "Premio Combat Prize 2013," http://www.premiocombat.it/2013/emilio-vavarella-31014.
25 Emilio Vavarella sito ufficiale, ultima modifica agosto 2025, https://emiliovavarella.com/google-trilogy/report-a-problem/.
26 Baricco, "Mantova Lectures: La mappa della metropolitana di Londra; Sulla verità," video, RaiPlay, ultima consultazione 5 luglio 2020, https://www.

Il nostro modo di orientarci è veicolato da specifici artefatti digitali.
La mappa, pertanto, di per sé è già un'immagine snaturata. Vavarella porta all'estremo questa concezione, costringendo il fruitore a perdere l'orientamento come un *flâneur* mediale, ricercando l'artefatto nell'artificiale.
Con la fecondità dell'errore viene scardinata, dunque, l'ideologia secondo la quale la tecnologia risulti infallibile. È il suo deficit, la sua natura incerta e difettosa ad essere, inverosimilmente, forza e linfa creativa. Il digitale, se impiegato nella sua effettiva natura, conduce a sconfinate ed inedite possibilità della visione. Con la preponderanza della tecnologia e dei suoi risultati ibridi, si giunge, così, all'ultima alba dell'*Umanesimo*, un tramonto doloroso ed inevitabile, ma pregno di possibilità visive e creative. Il *Postumanesimo*, con la conseguente intelligenza artificiale, è la più recente frontiera dell'opacità in ambito digitale, nonché la nuova estetica del XXI secolo.
L'estetica del *non-umano* annuncia, dunque, un mutamento del pensiero di matrice umanistica a favore dei progressi informatici, scientifici e delle biotecnologie, che confidano in un accrescimento della natura umana. Si suppone, dunque, che l'umanità sarà sempre più subordinata alle macchine,[27] dimostrabile già nello smodato uso di Internet e degli smartphone. In passato, tale pessimismo nei confronti del digitale è riscontrabile negli scritti del padre dell'iconologia Aby Warburg e nel pensiero dell'antropologo e filosofo francese Claude Lévi–Strauss. Il primo, infatti, nel 1896 sosteneva che la tecnologia, che in quel tempo consisteva nel telefono e nel telegrafo, avrebbe annientato il cosmo. In egual misura il secondo era certo che l'omologazione del mondo ne avrebbe causato il collasso.[28] Con il decentramento, l'uomo, da sempre è stato considerato artefice della storia, perde il suo potere divino, giungendo così alla sua stessa morte, teorizzata da Foucault. L'arte stessa, concepita come il riflesso dell'umanità, abbandona la sua natura umana. Con il *non-umano* l'uomo non è più il soggetto e, di conseguenza, la tecnologia non è più l'oggetto. Ciò non comporta, tuttavia, la totale cancellazione dell'umano a favore della macchina, bensì anche la sua introduzione che, nell'*Umanesimo*, sarebbe stata impensabile. C'è sempre bisogno dell'uomo.
Walter J. Ong, nel testo *Oralità e scrittura*: *le tecnologie della parola*, sostiene che le tecnologie non sono meri supporti esterni, l'artificiale è insito nella naturalezza dell'essere umano, pertanto, il digitale, se propriamente interiorizzato (ovvero se usato nella sua opacità), non

27 Bourriaud, *Inclusioni*, 25.
28 Bourriaud, 27–28.

svilisce le capacità cognitive dell'uomo ma, al contrario, le migliora.

> Le tecnologie non sono più semplici aiuti esterni, ma comportano trasformazioni delle strutture mentali … Le tecnologie sono artificiali, ma – di nuovo il paradosso – l'artificialità è naturale per gli esseri umani. La tecnologia se propriamente interiorizzata non degrada la vita umana, ma al contrario la migliora.[29]

In ambito prettamente artistico, l'emancipazione del digitale e il suo progredire in forma autonoma, a prima vista, sembra svilire l'io dell'artista. Nelle inedite capacità cognitive "umane" delle nuove tecnologie, ci si chiede dove risiedano, oggi, l'estro e l'ego dell'artista. Al di là dello sbigottimento, delle polemiche e del dubbio, l'IA conduce a nuove sfide e a modalità di visione inedite in un futuro prossimo, che è già presente. In ambito artistico, ad esempio, è bene citare Vanni Santoni, autore del primo fumetto illustrato mediante intelligenza artificiale TTI (Text–To–Image[30]). Il 28 agosto 2022, infatti, su *La Lettura*, compare *Un Romanzo per l'A.I*, il primo fumetto stampato e concepito con l'intelligenza artificiale, le cui tavole sono frutto dell'IA, basata su un breve testo "prompt."
Tra gli artisti, inoltre, si distingue il britannico Phil Toledano, reduce dell'edizione 2023 e 2025 del *PhEST* (Festival internazionale di fotografia e arte), presso Monopoli in Puglia, che invita il pubblico a riflettere sul ruolo della tecnologia, sul suo essere, al contempo, sinonimo di certezza ed incertezza.
All'uomo, dunque, non resta altro che programmare e lasciare che l'intelligenza artificiale crei al suo posto. L'IA è, dunque, strumento dell'opacità, un nuovo sistema per creare e *vedere oltre*. Una modalità non più basata sul predominio e sulla genialità umana, che adesso risulta decentrata, ma una condizione fortemente efficace, poiché i suoi risultati sono frutto del caos e del solo desiderio dell'uomo. Questi, pertanto, limitato alla sola fase iniziale, l'idea, immette esclusivamente e meccanicamente la propria visione nel software, che, in un secondo momento, provvederà a darne una forma concreta. L'opacità è, dunque, questa relazione tra il desiderio di vedere dell'uomo e la concretizzazione di tale visione, in questo caso da parte dell'intelligenza artificiale. Senza l'umano non sussisterebbe il *non-umano*. Senza lo *schermo positivo* non ci sarebbe lo *schermo*

29 Ong, *Oralità e scrittura*, 135–36.
30 Sibiriu, "Vanni Santoni: fumetti illustrati da intelligenze artificiali e l'arte del prompting," *Lampoon*, 9 novembre 2022, https://www.lampoon.it/articolo/09/11/2022/vanni-santoni/.

negativo. Senza la trasparenza non esisterebbe l'opacità. La fecondità dell'opacità dell'IA sta nel lasciare che le idee e il desiderio della visione abbiano inizio nell'intelletto umano, per poi prendere forma nella mente e con il "corpo" del mezzo. L'intelligenza artificiale, secondo tale concezione, non si discosta dall'*antifinestra* che fa *vedere di più*, dal *black mirror* che funziona da spento e dall'errore che riesuma immagini dimenticate. L'IA fa vedere le fantasie dell'uomo. Tale scritto, in conclusione, vuol dimostrare come il desiderio non sia altro che la strada da percorrere per *vedere oltre*, raggiungendo la meta di una visione inedita, inconsueta e differente, in altre parole altra. Per cogliere il mondo bisogna affidarsi all'assurdità della visione e al desiderio: *far vedere* l'opacità.

Bibliografia

Alloa, Emmanuel. *La résistance du sensible: Merleau-Ponty critique de la transparence*. Vrin, 2025.

Alloa, Emmanuel, e Dieter Thomä. *Transparency, Society and Subjectivity: Critical Perspectives*. Palgrave Macmillan, 2019.

Arasse, Daniel. *Non si vede niente*. Artemide Edizioni, 2005.

Benjamin, Walter. *Aura e choc: Saggi sulla teoria dei media*. Einaudi, 2012.

Betancourt, Michael. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Routledge, 2019.

Bourriaud, Nicolas. *Inclusioni: Estetica del capitalocene*. Traduzione di S. Castelli. Postmedia, 2020.

Carbone, Mauro. *Filosofia-schermi: Dal cinema alla rivoluzione digitale*. Raffaello Cortina, 2016.

Carbone, Mauro, e Graziano Lingua. *Toward an Anthropology of Screens: Showing and Hiding, Exposing and Protecting*. Palgrave Macmillan, 2023.

Casetti, Francesco. *La galassia Lumière: Sette parole chiave per il cinema che viene*. Bompiani, 2015.

———. *Schermare le paure: I media tra proiezione e protezione*. Bompiani, 2023.

Chéroux, Clément. *L'errore fotografico: Una breve storia*. Traduzione di R. Censi. Einaudi, 2009.

Cometa, Michele, Roberta Coglitore e Valeria Cammarata, a cura di. *Cultura visuale in Italia: Immagini, sguardi, dispositivi*. Milano: Meltemi, 2022.

Didi-Huberman, Georges. *Aprire Venere: Nudità, sogno, crudeltà*. Traduzione di Stefano Chiodi. Torino: Einaudi, 2001.

Floridi, Luciano. *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore, 2017.

Fontcuberta, Joan. *La furia delle immagini: Note sulla postfotografia*. Traduzione di Sergio Giusti. Einaudi, 2018.

Lacarbonara, Roberto. *Passages/Paysages*. Mimesis, 2020.

Marin, Louis. *Opacità della pittura: Saggi sulla rappresentazione nel Quattrocento*. La Casa Usher, 2012.

Merleau-Ponty, Maurice. *Il primato della percezione e le sue conseguenze filosofiche; La natura della percezione*. Traduzione di F. Negri e R. Pezzo. Medusa, 2004.

———. *L'occhio e lo spirito*. Traduzione di Anna Sordini. SE, 2015.

Ong, Walter Jackson. *Oralità e scrittura: Le tecnologie della parola*. Traduzione di A. Calanchi. Il Mulino, 2014.

Pinotti, Andrea. *Il primo libro di teoria dell'immagine*. Einaudi, 2024.

Pinotti, Andrea, e Antonio Somaini. *Cultura visuale: Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Einaudi, 2016.

Platone. *La Repubblica*. Laterza, 2007.

Poggi, Stefano. *Il colore e l'ombra: La trasparenza da Aristotele a Cézanne*. Il Mulino, 2019.

Pulvirenti, Emanuela. *Il mondo dell'arte alla finestra: La storia dell'arte raccontata dalla cornice di una finestra*. Rizzoli, 2022.

Ritchin, Fred. *Dopo la fotografia*. Traduzione di Chiara Veltri. Einaudi, 2012.